平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年3月12日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第7号通巻96号

プレイ! PlayStation '99

第20回

林「好きなCDを取り込んで、モンスターを作り出すシステムは好評だった前作と一緒で、グラフィックもモンスターの動きもさらに細やかになった、やんけ」
―さらに人なつっこくって可愛くなったというモンスターの中でもさくら餅のモンスター、モッチーが人気みたいですね。
林「そう。SCE内でも彼?の人気が急上昇。それに便乗してか、しなくてかハニーの鼻毛の伸びも急上昇!」
―毎朝、佐伯さんの机にある鏡で、鼻毛切っているらしいじゃないですか。しかも現場を見られて、おもいっきり引かれたとか。
林「ハニーの分析によると、それは月の引力が影響してるわね。大潮の日だったのよ、どすこい」
―何わけの分からないこと言ってるんですか。
林「ハニーが、わけの分かることを話そうとしてると思ってるの!?(逆ギレ)」
―あ、いや。思ってません。
林「話そうと思ってるのよ!!」
―…じゃあ、話してください。
林「では、リバーヒルソフトの『ワールド・ネバーランド2』」
―お、それは前作よりさらに緻密に創り込まれた架空世界で、もうひとつの人生を体感できるシミュレーションですね。そういえばゼネラルマネージャーの渡辺さんから、じきじきに伝道師と認定されたらしいじゃないですか。
林「そう。知らぬ間に認定されてた。会員ナンバーは18番。ハニーが18才と思ったのかしら。ほんとは20才なのに、うまいわ、渡辺さん。20才なのに」
―…林さん、干支はなに年ですか?
林「ん、あ、いや。蛇使い…年」
―それは星座です。
林「それでは、鼻毛きりの時間なので。さようなら~」
―あっ。逃げられた。そんなに伸びるんかい!ではみなさん、また来月。さようなら~。
林「のびるんだよ~ん」
―あ、まだいたっ。

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00～17:30、土日祝日は休業)
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPH-7500
PlayStation®
標準価格 15,000円(税抜)

PocketStation™
ホワイト:SCPH-4000,クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円(税抜)
絶賛発売中

●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事ですたい。

全編書き下ろしの新シナリオ、ディスクも2枚でボリューム満点!

ポケットステーション対応

ARMORED CORE MASTER OF ARENA
3D戦闘メカシミュレーター
標準価格5,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
(株)フロム・ソフトウェア

ポケステの通信機能で、友達と内緒ばなしをしちゃおう!

ポケットステーション対応

Piとメール
コミュニケーションツール
標準価格2,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ハドソン

モンスターが300種以上もいる。とんでもないモンスターも出現!

ポケットステーション対応

モンスターファーム2
3Dモンスター育成シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
テクモ(株)

架空世界で、あなたのもうひとつの人生を体験しよう!

ポケットステーション対応

ワールド・ネバーランド2
～プルト共和国物語～
架空世界体験シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)リバーヒルソフト

難解といわれた「大戦略」がサクサクプレイできる、この爽快感!

サイバー大戦略
～出撃!はるか隊～
アドベンチャーシミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)システムソフト

なんと、初回生産分には豪華PSヤマト設定資料集がつくぞ!

宇宙戦艦ヤマト
遥かなる星イスカンダル
リアルタイムシミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)バンダイ

今日、モンスターと友達以上の関係になりました。

今月のテーマ

お客様まっしぐら。トップブリーダーが推薦する『モンスターファーム2』。

林「ちょいと、そこの変な顔の人、大地はわれらの母たべさ」
―？
林「早く、なぜハニーがカゴ背負って、クワ持ってるか、つっこむぞな」
―なぜ持ってるんですか？
林「それは、言えんなあ」
―…その口調は何なのですか？
林「農場のおばちゃん口調。ちなみに今日のハニーのコンセプトは農場のおばちゃん、じゃけん」
―紹介するゲームはテクモの『モンスターファーム2』なのに？
林「そう。だって和訳したら『怪物農場その二』だから、たべ」
―なんか、合ってるような合ってないような。まあいいや。ではゲームの説明をしてください。
林「『モンスターファーム』は農場でダイコンやハクサイを育てるゲーム」
―モンスターを育てるんです！
林「ああ、『モンスターファーム2』のほうね」
―『モンスターファーム』もです！
林「モンスターをトレーニングさせたり、バトルさせることで育てるゲームです。2になって、モンスターは300種類以上に増えた、でやんす」
―ほう。

こんどは戦車軍団とのバトル。
4P対戦モードは燃えるぞ〜！

コンバットチョロQ

戦車改造遊撃アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）タカラ

電撃プレイ? PlayStation '99 番外編

佐藤「そんな秋山くんですが、ハニワ好きという意外な一面も」
林「おや、佐藤さん、こんにちは。佐藤さんは編集部でも紅一点。紅一点と言っても清純派で売ってるハニーとは違って空手ができる。アチョー」
佐藤「この仕事の前はOLやってたんです。有給はぜんぶゲームに使っちゃって」
林「アチョー。それはハニーと一緒。ハニーも有給はぜんぶ競馬とパチンコに使ってる」
佐藤「そのおかげで本当に具合の悪いときは這って会社に行きました。ここまでゲームが好きなら、仕事にしてしまおうと。ゲームもらえるって聞いていたし・・・」
宮下「佐藤は、編集部からゲームソフトはおろか、テレビまで持ち帰っていたらしいですよ」
林「アチョー？」
宮下「アチョーはもういいです」
林「あら、宮下さん。♡編集部のビジュアル系といったら宮下さん♡」
宮下「そんなことないですよ。ふふっ」
林「かっちょい～！ パンツはどこで買ってるんですか？」
宮下「なぜ？ コンビニとかですが・・・」
林「きゃ～！ やっぱ、パンツはコンビニだわ。では、ちょっと脱いでください。いや、撮影のために。いや、みんな脱いでますから。うんぬんかんぬん うんじゃらけんしゃら・・・」
渡部「林さん、こんにちは」
林「なによ！ あ、渡部さん（ちなみに電撃PS編集長）。いま、取り込み中なので。うんぬんかんぬん。うんじゃらけんじゃら・・・」
渡部「あの～」
林「あによ！ あ、渡部さん。どうしたんですか？」
渡部「・・・」
林「渡部さんはクラッシュが大好きなんですよね」
渡部「宮下はもういいんですか？」
林「いや、帰りぎわにもっと・・・いやいや、渡部さんはクラッシュシリーズは3作とも完全クリアーらしいじゃないですか」
渡部「ええ。ダンスも覚えました。見てください。この肘の角度がですね」
林「宮下さん、パイ毛み～っけ」
渡部「見てます？ 林さん？」
林「スゴイ！ 完璧です。では、さようなら」
渡部「ちょっと、この振り向きざまのポーズもっ。あっ、逃げられた。宮下のやろー。それでは、電撃PSは読者のために楽しい誌面をつくり続けてゆこうと思います。期待していてください」
林「プレイステーション もよろしくね～ん」
渡部「あ、まだいたっ」

絶賛電撃中！

今月のタコヘン　タコヘンとは、指にタコができるほどにハマってる編集者の事でゴンス。

夜のマーケティングは俺にまかせろ!

塚田正晃部長
ジャンル:えらいひと
1961年5月22日生（B型）
絶賛部長中

クラッシュダンスじゃ、編集部No1。

渡部雅人編集長
ジャンル:ドラマ録画予約派
1961年5月7日生（A型）
絶賛ダンス中

好きなものヒゲ、酒。好きな言葉「支離滅裂」。

倉西誠一
ジャンル:ひげ
1968年3月24日生（O型）
絶賛アル中（ウソ）

紅一点。泊りの日は床で寝ることをポリシーとする。

佐藤晴美
ジャンル:ミス電撃プレイステーション
ないしょ♡年12月15日生（O型）
絶賛床でグッスリ中

ゲームの採点に厳しい、電撃PSのものさし。

秋山力矢
ジャンル:床の大魔神
1971年6月14日生（O型）
絶賛ゲーム中

斎藤くん（誰？）もメロメロの、ナイスガイ。

宮下雅史
ジャンル:ビジュアル系
1972年3月16日生（O型）
絶賛セクシー中

今月のテーマ

渡部編集長、読者にまっしぐら。ステハニー☆林も推薦する『電撃プレイステーション』。100号おめでとう！の巻。

林「ちょっと、そこのひげのおっさん！」
倉西「おっ、林さんじゃないすか。おっさんって・・・」
林「今日はですね、『電撃プレイステーション』創刊第100号目おめでとう！ということで、ハニーが編集部へおじゃましに来たプー。このプレイステーションがおくる特別企画では、いつもお世話になっている『電撃PS』の編集者の方々をハニーがご紹介します。で、編集部に入ってきて、まず目立つのが、このひげの酒癖の悪いおっさん。ちなみに電撃PS副編集長」
倉西「もっとまともに紹介して下さいよ。ナイスひげ誠一とか。たしかに、酒には数多く泣かされて来ましたけど。酔っ払っていろいろ無くしてきましたし。財布とか、靴とか、差し歯とか、パンツとか・・・」
塚田「（冷静）名誉とか、奥さんからの信頼とかもな」
林「あ、つかちゃんじゃないですか。ちなみに部長。とてもえらい。ハニーの次の次くらいにえらい。100号なんてやるじゃん電撃PS！」
塚田「（冷静）ありがとうございます」
林「ファンの数じゃハニーに勝るとも劣らないと言われている『電撃プレイステーション』ですが、『電撃』って何ですか？」
塚田「（冷静）勢いというか、電撃創刊って感じを名前にしたかったんですよ」
林「なるほど。電撃ネット○ークが好きだったんですね」
塚田「（冷静）違います」
林「電撃PSのモットーって、うかがえますか？夜の街で言われている『いやーん、つかちゃーん、モットー』とかじゃなくて」
塚田「な、なぜそれを・・・。いや、モットーというかスタンスは『つくりたい人が、好きなようにつくる』ですね。創刊当初、4人だった編集部員もいまじゃ20人ぐらいに増えましたが、そのスタンスはいまだに変わりません」
林「ハニーのスカンク並のおならもいまだに変わりません。ブリッ」
秋山「ちょっと！目にしみてゲームのじゃまです！」
林「その声は・・・秋山さんじゃないですか！秋山さんといえば、編集部一のゲームやりこみ派ですよね」
秋山「このにおいは・・・林さんじゃないですか！熱中して気づきませんでしたよくさっ」
林「このフレグランスの中でゲームし続けるとはあなどれないわ」

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

TOSHIBA EMI TOMY ジェイアール東日本企画 JR JR東日本

Nゲージ運転気分ゲーム、いよいよ出発進行ッ!

3月11日
発売予定
予価 5,800円
(税別)

ギネスブック申請中!

1/150スケールのNゲージに乗って、世界最大のジオラマワールドを冒険だ!

■1/150スケールの"Nゲージ"を使った本格的なトレイン・シミュレーション。■超小型CCDカメラによる運転手視点で、世界最大のジオラマワールドを疾走。
■タイムアタックやアドベンチャーモードなどの新しい遊び方も盛りだくさん。■東芝EMI、TOMY、ジェイアール東日本企画、JR東日本が総力を結集!

小学校のプールほどの大きさの超巨大ジオラマを製作。その中を疾走する、新感覚のトレイン・シミュレーション。

ジオラマは、細部のディテールにこだわった職人芸的な精密さ。日本をそのまま凝縮したような変化に富んだ車窓!

超小型CCDカメラによる実写映像で、キミもNゲージの運転手! ポイント切り替えや電車の乗り換えも自由自在。

タイムアタックなどのゲームモードもいろいろ。この世界最大のジオラマのデータベースも収録。

発車オーライ!

Nゲージ運転気分ゲーム

1999年3月、新しい電車ゲームにお乗り換えください。 パソコン版 3月25日発売予定 [Win'95,'98 対応] 予価 5,800円(税別)

商品に同梱されている「ユーザーはがき」をご返送いただいた方の中から、抽選で1,000名様にガタンゴトン特製Nゲージをプレゼント。

締　切:1999年3月25日(木)当日消印有効
当選発表:賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※賞品に写真の線路は含まれません。賞品をNゲージで走らせるには、モーター付きの動力車等が必要です。※実際の賞品は、写真と色あいが異なる場合があります。

発売元:東芝EMI株式会社エンタテイメントソフト事業本部〒107-8510東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポート Fax:03-5512-1796 東芝EMIのホームページ:http://www.toshiba-emi.co.jp

PlayStation
TOSHIBA EMI
おこき! 正義の論撃! パワー!!
●あらすじ
「キャプテン・ラヴ」は恋をしている。それも熱々なやつを!
ある日、その恋人が突然誘拐されてしまった!
友人たちの協力を得て、恋人を奪還しようとする「キャプテン・ラヴ」!
しかし、そんな彼らの前に立ちはだかる謎の地下組織があった・・・。
その名も「ラブラブ党」!
奴等との口ゲンカバトルを制して、見事、恋人を取り戻せるのかっ!
ファイトだ!「キャプテン・ラヴ」!
●メインキャスト
遠藤久美子、関 智一、天野由梨、小西寛子、榊原良子、
八奈見乗児、関 俊彦、長沢美樹、宮崎一成、
松浦有希、西野七海、ヘロヘロQカムパニー他、
豪華声優総出演!
●キャラクターデザイン
雑君保プ
●主題歌
遠藤久美子「好きなら好きっ!」(TODT-5148)
覚えてる
ぼんやり
ハッキリ
覚えてない
論撃バトル!!
敵との戦いは単純な殴り合いだけではない!「愛の論理」を熱く語ることによって、相手に精神的ダメージを与えるのだ!相手の愛への信念を崩壊させれば勝利だ!
ファジー選択!!
会話選択の際には、内容だけではなく言葉の強弱やあいまいさを表現!これにより、複雑な感情表現が可能になりました!直感で自分の気持ちを選ぶのだ!
'99年3月11日
発売予定!
価格:5,800円(税別)
©1999 TOSHIBA-EMI LIMITED ©1999 Rit's / 岡野 勇
アナログコントローラ(SCPH-1200)
DUAL SHOCK
対応
ドラマチック・ヒーロー・アドベンチャー
キャプテン・ラヴ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ■東芝EMI株式会社 エンタテイメントソフト事業本部 コンピュータソフト部 〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17 TEL 03-5512-8660 ※東芝EMIホームページ「To Make It!」 http://www.toshiba-emi.co.jp

PlayStation

TAKARA

NOW ON SALE

チョロQといえば…

楽しさ&サービスちょ～てんこ盛り

4P

2P

★今度はなんと4P対戦可能!!
おなじみの2P対戦と合わせてみんなで盛り上がれ!!
★戦いだけが全てじゃない!「貨物列車の襲撃」や「敵要塞の攻略」、「敵の上陸阻止」など、様々な作戦が盛りだくさん!
★各作戦の進行に合わせ、CGムービー・エンディングを多数用意!

緊Q指令!! この楽しさを制覇せよ!!

コンバットチョロQ

COMBAT CHORO Q ™

●¥5,800(税別)●戦車改造遊撃アクション●プレイ人数:1～4人用
●メモリーカード(1ブロック使用)●アナログコントローラ対応
●マルチタップ対応

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

チョロQといえば…

大改造

強くなる為の大改造だ!!
総数100種類以上の改造パーツで君だけのオリジナルタンクを造り出せ!

チョロQといえば…

コレクション

今度はQタンク(戦車)が100台以上登場!!登場台数はハンパじゃないぞ!

★チョロQ生誕20周年記念企画★

復刻版コンバットチョロQ オリジナル・ガンメタ仕様 プレゼント!!

※プレゼントはなくなり次第終了とさせていただきます。

初回生産分をご購入頂いたお客様に限り
"74式"コンバットチョロQオリジナル・ガンメタ仕様
をお店でプレゼント!!

コンバットチョロQ「816(バトル)」キャンペーン

最終兵器を手に入れろ! 当たる!! もらえる!!!

"超～レア"コンバットチョロQオリジナル・ガンメタ仕様「ゲパルト・エイブラムス」の2台セットが抽選で816名様に当たる!!

●キャンペーン期間 1999年2月25日～1999年5月31日(当日消印有効)
●応募要項 コンバットチョロQに用意された、全ての作戦(48作戦)をクリアすることで手に入れることが出来る【最終兵器名】を記入するのと、【背ラベルのバーコードを切り取って貼り、お名前・年齢・住所・電話番号・コンバットチョロQに対して気に入った点・気に入らなかった点をお書き添えの上、下記の住所までお送りください。ご記入の際には記入もれが無いようお願いいたします。
●お送り先 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4ー19ー16 株式会社タカラ CS事業部 「コンバットチョロQ バトルキャンペーン係」

一あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16

●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp

タカラの商品はこども商品券で

東京ゲームショウ'99春

前売券好評発売中

会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日:3月20日(土)10:00～19:00・21日(日)10:00～17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)

●前売券:一般…1,000円
●当日券:一般…1,200円
[一般=中学生以上 (小学生以下入場無料)]
※3/20(土)が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

ありがとう100号記念 SPECIAL PRESENT

DPSも今号でついに100号!! これもいつも応援してくれるみなさんのおかげです。だから今回はプレゼントもこんなに豪華!!

DPSが感謝の気持ちを込めて贈ります

① DPSオリジナル ロングストラップ

（提供：メディアワークス）

100名

いつのまにやら作っていました!!

突然発表!!　ＤＰＳオリジナルストラップ！　携帯電話やポケステなどを首から下げるロングタイプで長さは約50cm。ストラップ部分にはＤＰＳのロゴが刺繍される予定だ。また、本誌でおなじみのポリタンもかわいいマスコットになって付いてくるぞ！

携帯電話・PHS・ポケステ etc. いつでもどこでもDPSといっしょ!

全長約2cmのポリタンも付いている!

後ろ姿も超キュート!

※写真のストラップは見本のため、お手元に届くものとは異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

パワーアップしたフリーシナリオRPG! 人々の織り成す熱いドラマを体験!!

発売まで1カ月とちょっとに迫った、期待のフリーシナリオRPG！　前作までとはイメージを変えた、絵本のようなゲーム画面から生まれる壮大な物語をキミの手で体験して欲しい！　発売当日に発送するぞ!!

◀▲進化した戦闘システム、フリーシナリオetc…。そのスケールの大きさにきっと誰もが心奪われることになるだろう。

② サガ フロンティアII

（提供：スクウェア）

100名

驚愕! DPS史上最大の1000名プレゼント!

ドトウのPSソフト50タイトル

100号を記念したプレゼントにも、メーカーさんの協力でこれだけのソフトがそろいました！ 欲しいソフトをじっくり選んでね。

合計は… 195名

③ヴァンピール 吸血鬼伝説（提供：アートディンク） 5名
④オアシスロード（提供：アイディアファクトリー） 3名
⑤好奇心は猫を殺すか（提供：アイフォー） 3名
⑥認定王 岡田敏の将棋教室（提供：アイフォー） 3名
⑦悠久のエデン（提供：アスキー） 3名

⑧サウザンドアームズ（提供：アトラス） 5名
⑨0からの将棋 将棋幼稚園あゆみ組（提供：アフェクト） 3名
⑩キャロムショット2（提供：アローマ） 3名
⑪天下統一（提供：アンバランス） 3名
⑫空母戦記（提供：アンバランス） 3名
⑬バトルアスリーテス 大運動会 GTO（提供：インクリメントP） 5名
⑭STREET BOARDERS2（提供：ウエップシステム） 3名

⑮ウンジャマ・ラミー（提供：SCE I） 5名
⑯めぐり愛して（提供：SME） 3名
⑰FAVORITE DEAR フェイバリットディア（提供：NECインターチャネル） 5名
⑱～幕末浪漫～月華の剣士（提供：SNK） 3名
⑲いただきストリート ゴージャスキング（提供：エニックス） 5名
⑳グレイトヒッツ（提供：エニックス） 5名
㉑トゥームレイダー3（提供：エニックス） 5名

㉒エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～（提供：ガスト）
㉓GI JOCKEY（提供：コーエー）
㉔幻想水滸伝Ⅱ（提供：コナミ）
㉕SILENT HILL（提供：コナミ） 3名
㉖わくぷよダンジョン 決定盤（提供：コンパイル） 3名
㉗卒業Ⅲ ～wedding bell～（提供：小学館プロダクション） 3名
㉘ストリートファイターZERO3（提供：カプコン） 3名

㉙スーパーブラックバスX（提供：スターフィッシュ） 3名
㉚電車でGO!2（提供：タイトー） 5名
㉛小さな巨人 ミクロマン（提供：タカラ） 3名
㉜Knight&Baby（提供：タムソフト） 3名
㉝モンスターファーム2（提供：テクモ） 5名
㉞ギャロップレーサー3（提供：テクモ） 5名
㉟Sonata（ソナタ）（提供：T&Eソフト） 3名

㊱キャプテン・ラヴ（提供：東芝EMI） 5名
㊲キョロちゃんのプリクラ大作戦（提供：トミー） 3名
㊳トミカタウンを作ろう!（提供：トミー）
㊴ワールドスタジアム3（提供：ナムコ） 3名
㊵子育てクイズ もっとマイエンジェル（提供：ナムコ） 3名
㊶マール王国の人形姫（提供：日本一ソフトウェア） 10名
㊷My Dream ～On Airが待てなくて（提供：日本クリエイト） 5名

㊸火魅子伝 恋解（提供：博報堂） 5名
㊹ウェルトオブ・イストリア（提供：ハドソン）
㊺宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星イスカンダル（提供：バンダイ）
㊻もっと! にゃんとワンダフル2（提供：バンプレスト） 3名
㊼アームド・ファイター（提供：バンプレスト） 3名
㊽スーパーヒーロー作戦（提供：バンプレスト） 3名
㊾秘密結社Q（提供：ライトスタッフ） 3名

㊿ナース物語（提供：毎日コミュニケーション） 5名
51 猫侍（提供：毎日コミュニケーション）
52 DEVICE REIGN（提供：メディアワークス） 5名

おかげさまで100号!!
記念プレゼントはまだまだ続く!!

祝 100号100名様セット!
100号記念にちなんで、メーカーさんから100名の読者にどーんといただいたプレゼントがこれ! どれも2品以上のお得なセットだぞ。プレゼントに当選したことのないキミもこれなら大丈夫?
53『やるドラ』シリーズセット (提供:SCE I)
「ダブルキャスト」「季節を抱きしめて」「サンパギータ&雪割りの花」のやるドラシリーズの体験版と「サンパギータ」か「雪割りの花」の台本をセットで。
100名
54『XI[sái]』&『クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!世界一周～』セット
(提供:SCE I) 約1.5cm四方程度の大きさのサイコロミニクッション(1個)+クラッシュ手帳の2点セット。手帳の中は方眼のメモ用紙になっているのだ。
ANIMAL PASSPORT
100名
55『マール王国の人形姫』セット
(提供:日本一ソフトウェア)
設定資料集、ポストカード、ポスター2枚の『マール王国～』グッズ詰め合わせ。すべて非売品のマールファン必携グッズセットだ。
THANK YOU
100名
56『海腹川背 旬』&『ガーディアンリコール守護獣召喚』セット
(提供:エクシングエンタテイメント)
粉末の昆布茶&梅昆布茶が入った『海腹川背 旬』貯金箱+『ガーディアンリコール守護獣召喚』CDマット(1枚)。どちらも実用的?
100名
大感謝! ゲーム関連グッズ
粒ぞろいのゲームグッズ8選。目移りしちゃうけど、応募は1つだけだぞ!!
57『Sonata(ソナタ)』グッズ詰め合わせ
(提供:T&Eソフト)
3名
◀ポスター、クリアファイル、貯金箱、ノート、プロフィールディスク、テレカ、トレカの豪華7点セット!
10名
◀レアトレカ9枚付き、マルチの金属性キーホルダー。かなりプリティ!
59『To Heart』マルチキーホルダー
(提供:アクアプラス)
58『beatmania』専用コントローラDJプロ (提供:コナミ)
▶コナミから発売の本格派専用コントローラ。DJ気分はこれでなくては味わえない?
3名
5名
電車でGO!
60『電車でGO! 2』特製懐中時計
(提供:タイトー)
◀化粧箱に入れられた懐中時計。専用コントローラに納めてプレイすれば車掌感覚をリアルに再現!!
TAITO
61金月真美サイン入り 卓上カレンダー
(提供:パックアップ) ▼金月真美さんの直筆サインの入った99年版卓上カレンダーだ。
10名
62『まじかるドロップ』特製タロットカード
(提供:データイースト)
▶『まじドロ』のコミカルなキャラ満載のオリジナルタロットカードだ。
3名
63『バトルアスリーテス大運動会GTO』オリジナルたこ (提供:インクリメントP)
▼40cm×55cmのビッグサイズ凧。あかりちゃんと空を駆けよう。
3名
3名
64『ファイナルファンタジーVIII』カードダスコンプリートセット
(提供:バンダイ)
▲発売まもないこの時期に太っ腹の全44枚コンプリートセット。3名の皆様にどかんと大放出!!
感動! サイン色紙&台本!
お待ちかねの色紙&台本大放出コーナー! 他では手に入らないだけに人気集中の予感。
合計は…50名
『お嬢様特急』柳沢まさひで先生直筆イラスト色紙
(提供:メディアワークス)
65つばさ&澪
66風音&緑
67星奈&さとみ
68ちひろ&しのぶ
69静&みらい
もちろん各1名
各1名『ユーラシアエクスプレス殺人事件』出演アイドルサイン色紙(提供:エニックス)
70榎本加奈子 71加藤あい 72中島礼香 73新山千春 74深田恭子
75東山麻美 76馬渕英里何 77佐藤仁美 78深田恭子&加藤あい
◀超レア! 今や人気最高潮の深田&加藤ダブルサイン! これのみ2名様に。
2名
『マリオネットカンパニー』前田千亜紀サイン色紙
(提供:マイクロキャビン)
79 2名
80 3名
81『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～』
メインキャラ8名声優サイン入り台本
(提供:ガスト)
2名

感激!! プレミア確実! テレホンカード

合計は…115名

メーカーさんのご厚意により、なんと今回集まったテレホンカードの総枚数は204枚！ 100号なんで100枚を目指してご協力お願いしていたらいつのまにやらこの枚数です。プレゼントとしてはいつも人気商品なんでこの機会にぜひ応募してくれ。

- 108 R-TYPE⊿（提供:アイレムソフトウェアエンジニアリング） 5名
- 109 R-TYPES（提供:アイレムソフトウェアエンジニアリング） 3名
- 110 ADVAN RACING（提供:アトラス） 3名
- 111 サウザンドアームズ（提供:アトラス） 5名
- 112 アナザー・マインド（提供:スクウェア） 10名
- 113 OVA『センチメンタルジャーニー』（提供:バンダイミュージック） 3名
- 114 Deep Freeze（提供:サミー） 10名
- 115 AFRAID GEAR（提供:アスミック） 3名
- 116 風の丘公園にて 3枚セット（提供:テクノソフト） 2名
- 117 LORD MONARCH ～新・ガイア王国～（提供:東芝EMI） 5名
- 118 マール王国の人形姫 8枚セット（提供:日本一ソフトウェア） 10名
- 119 國府田マリ子『だいすきなうた』（提供:キングレコード） 3名
- 120 國府田マリ子『雨のちスペシャル』（提供:キングレコード） 3名
- 121 ARMORED CORE MASTER OF ARENA（提供:フロム・ソフトウェア） 3名
- 122 あやかし忍伝 くの一番（提供:翔泳社） 5名
- 123 FINAL ROUND（提供:アトラス） 3名
- 124 丹下桜『New Frontire』（提供:キングレコード） 3名
- 125 マリオネットカンパニー 3枚セット（提供:マイクロキャビン） 1名
- 126 坂本竜馬 維新開国（提供:キッド） 3名
- 127 東京23区 制服WARS（提供:マップジャパン） 3名
- 128 サイバー大戦略 ～出撃! はるか隊～ 2枚組（提供:システムソフト） 10名
- 129 アドヴァンストV.G.2 2枚組（提供:ティジイエル） 3名
- 130 アドヴァンストV.G.2（提供:ティジイエル） 3名
- 131 アドヴァンストV.G.（提供:ティジイエル） 3名
- 132 メタルギア・ソリッド（提供:コナミ） 10名

『奏(騒)楽都市OSAKA』声優サイン色紙（提供:キングレコード） 各1名

82 遠藤みやこ、83 柳瀬なつみ、84 久川綾、85 鈴置洋孝、86 屋良有作、87 永島由子、88 住友七絵、89 増谷康紀、90 夏樹リオ、91 江原正士、92 立木文彦、93 西川育郎、94 置鮎龍太郎、95 野上ゆかな、96 池澤春菜

『ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナル・エディション』声優サイン色紙（提供:NCS／メサイヤ） 各1名

97 置鮎竜太郎、98 増谷康紀、99 安井邦彦、100 岩永哲也、101 速水奨、102 川上とも子、103 富沢美智恵、104 松野太紀、105 緑川光、106 皆口裕子

107『輝く季節へ』今井由香サイン色紙（提供:キッド） 3名

応募のきまり

178ページの注意書きにしたがってアンケートハガキで応募してください。すべてのプレゼント中から欲しい物を1つだけ選んで番号を記入。当選発表は本誌Vol.103（3月26日発売）にて。なお、アンケートの回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。正確に記入してどんどん応募してください。3月11日当日消印有効。

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、商品の発送が遅くなる場合があります。あらかじめご了承ください。53番の『サンバギータ』、『雪割りの花』の台本は選べません。

DPSソフト大賞'98

御協力ありがとうございました!!

DPS読者が選ぶ! 1998年のNo.1ソフトは?

■ソフト部門
■キャラクター部門

結果発表!!

投票総数:20,531票!!

御協力ありがとうございました! Vol.94で大募集した、「DPSソフト大賞'98」!!いよいよ結果発表です。去年、キミを楽しませてくれたソフトは、キミをしあわせにしてくれた彼、彼女、ヤツ(?)は、無事にランクインしているでしょうか? 注目の第1位は、このあとすぐ!……って、もう バッチリ見えちゃってるよね、下にね。

■SOFT BEST100 ソフト部門

総有効ポイント数:79,064
総タイトル数:551本

ソフト部門 第1位 Xenogears —ゼノギアス—

DATA
■スクウェア ■RPG
■8433ポイント獲得
■1位比率:50.57%
■2月11日発売

セルアニメーションと独特の3Dグラフィックが融合! 見事な一体感で演出した運命の物語……

まったくのオリジナルながら、高い人気を獲得したキャラクターたち!

エレハイム・ヴァン・ホーテン

◀ソラリス出身のエリートだが、次第に地上人に心を開いていく…。

ウォン・フェイフォン

▼本編の主人公。瀕死の重傷を負った後遺症からか、記憶喪失に。

バルトロメイ

◀アヴェの王子。奪われた王国を奪回すべく、海賊稼業に身をやつす。

堂々の第1位に輝いたのはスクウェアが放った渾身の意欲作『ゼノギアス』。『FFⅦ』でユーザーを魅了したポリゴンを多用したムービーや演出は影を潜め、セルアニメーションと、独特な感覚で表現されたフィールド画面が新たな可能性を感じさせた。と、同時に、今回、なみいる強豪を押しのけて第1位に輝いた勝因は、奥深い物語と魅力的なキャラクターにあったのではないだろうか。今でも数多くの投稿イラスト、4コママンガが本誌「PSの奴隷」に寄せられ続けている。

ギアによるバトル!!

▲戦闘は人間で戦うものと、ギアと呼ばれる人型兵器に載って戦うものの2種類。

受賞者コメント

まずは、この場を借りて、ファンの皆さんと、関係者の方々にお礼を言わせてください。ありがとうございました。発売から早や一年余。本作及び、我が子、我が分身のような登場人物たちが、いまだに高い支持を得ていると聞き及び、感涙にむせんでおります(笑)。
これからも頑張って作品を作り続けていきますので、ぜひぜひ熱き御支持を!
『ゼノギアス』ディレクター
高橋哲哉氏

ソフト部門 第2位 STAR OCEAN THE SECOND STORY

スターオーシャン セカンドストーリー

DATA
- ■エニックス ■RPG
- ■7302ポイント獲得
- ■1位比率:39.68%
- ■7月30日発売

SFCで話題を集めた壮大なストーリーがPSで!!
基本システムはSFC版のまま、ストーリーに新たな魅力を追加したPS版!

RPGファンの間では話題を呼んでいたタイトルが、PSで復活！ 前作から評価されていた基本システムはそのまま、デュアルヒーローシステム、特殊エンディングなど、ストーリー一面の強化が図られた続編だった。スキルやPAなど、やり込みがいのあるゲーム内容が高い評価を得た理由だろう。

◀本編の、もう1人の主人公。回復魔法に長けている。

レナ・ランフォード

クロード・C＝ケニー

◀主人公。偉大な父を意識するあまり、無謀な行動も。

▲戦闘に直結するさまざまなシステムを把握しよう。

ソフト部門 第3位 BIOHAZARD 2

DATA
- ■カプコン ■AVG
- ■5583ポイント獲得
- ■1位比率:39.52%
- ■1月29日発売

サバイバルホラー第2弾！ 衝撃的な恐怖の演出で、1998年最大のヒット作に!!

「これこそ32ビット時代のAVGだ！」というくらいに大胆な発想を見せつけた、98年最大のヒット作。恐怖の演出だけでなく、1つのシチュエーションを2人の主人公で楽しむザッピング感覚あふれるシステムも、注目と喝采を集めた。また、夏にはデュアルショック対応版が発売され、振動機能を過激に利用した、新たな恐怖を演出してみせた。

▲ゲームバランスも含めて、演出の冴えはお見事。

第4位 幻想水滸伝 II

DATA
- ■コナミ ■RPG
- ■4038ポイント獲得
- ■1位比率:51.41%
- ■12月17日発売

前作から3年を経て発売された、人気RPGの続編。前作の主人公も登場するなど、サービス満点な濃い内容が熱烈な支持を集めた。

第5位 メタルギア ソリッド

DATA
- ■コナミ ■ACT
- ■4004ポイント獲得
- ■1位比率:35.79%
- ■9月3日発売

小島作品特有の高い完成度と緊張感は残しながら、初プレイ時の難度はかなり下げられて、遊びやすくなったシリーズ最新作。

第6位 テイルズ オブ ファンタジア

DATA
- ■ナムコ ■RPG
- ■3939ポイント獲得
- ■1位比率:41.78%
- ■12月23日発売

SFC末期の名作が、PSで復活。新キャラ・スズなど、新要素を追加した移植作。ちなみに続編は、97年発売の『TOD』。

第7位 東京魔人學園剣風帖

DATA
- ■アスミック・エース
- ■AVG ■3105ポイント
- ■1位比率:58.17%

「伝奇ジュヴナイル」という、ゲームでは珍しい主題をうまくまとめあげ、熱狂的なファンを獲得した快作。

第8位 ダブルキャスト

DATA
- ■SCEI ■AVG
- ■2742ポイント
- ■1位比率:24.07%

アニメとゲームの融合を図った新感覚AVG「やるドラ」シリーズ第1弾。衝撃のストーリーは、必見！

第9位 R4-RIDGE RACER TYPE4-

DATA
- ■ナムコ ■RCG
- ■1888ポイント
- ■1位比率:29.20%

2年ぶりに発売された、PSの年中行事「ナムコのRCG」。レースシーンのグラフィックは、圧倒的な迫力！

第10位 パラサイト・イヴ

DATA
- ■スクウェア ■RPG
- ■1722ポイント
- ■1位比率:22.14%

CGムービーと、アクション性の高いゲームシーンの融合を試みた意欲作。ムービーの完成度は、とにかく高い。

次ページ ソフト部門ベスト100 キャラクター部門

入賞タイトルの分析

※DATA欄の「1位比率」とは、そのタイトルに投票してくれた人の何%が、そのタイトルを1位、つまり、最も好きだったタイトルに挙げているかを表したものです。簡単に言いかえると、どれだけ思い入れの強いファンがついたタイトルか、ということを示す指標になるものです。

SOFTWARE BEST 100
ソフト部門ベスト100

順位	データ	ポイント
1	ゼノギアス／スクウェア／¥6800／RPG	8433
2	スターオーシャン　セカンドストーリー／エニックス／¥6800／RPG	7302
3	バイオハザード2(※①)／カプコン／¥6800／AVG	5583
4	幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／¥5800／RPG	4036
5	メタルギア ソリッド／コナミ／¥5800／ACT	4004
6	テイルズ オブ ファンタジア／ナムコ／¥5800／RPG	3939
7	東京魔人學園剣風帖／アスミック・エース エンタテインメント／¥5800／AVG	3105
8	ダブルキャスト／SCEI／¥4800／AVG	2742
9	R4-RIDGE RACER TYPE4-／ナムコ／¥5800／RCG	1888
10	パラサイト・イヴ／スクウェア／¥6800／RPG	1722
11	SDガンダムGGENERATION／バンダイ／¥6800／SLG	1604
12	ストリートファイターZERO3／カプコン／¥5800／対戦ACT	1563
13	チョコボの不思議なダンジョン2／スクウェア／¥6800／RPG	1469
14	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～／ガスト／¥5800／RPG	1348
15	久遠の絆／フォグ／¥5800／AVG	1242
16	鉄拳3／ナムコ／¥5800／対戦ACT	1182
17	悠久幻想曲2nd Album／メディアワークス／¥5800／SLG	1153
18	beatmania／コナミ／¥5800／ETC	1077
19	EHRGEIZ(エアガイツ)／スクウェア／¥5800／対戦ACT	1066
20	機動戦士ガンダム　逆襲のシャア／バンダイ／¥6800／ACT	1047
21	XI[sái]／SCEI／¥4800／PZG	1002
22	マール王国の人形姫／日本一ソフトウェア／¥5800／RPG	942
23	実況パワフルプロ野球'98(※②)／コナミ／¥5800／SPG	858
24	ポポローグ／SCEI／¥5800／RPG	835
25	スーパーロボット大戦F／バンプレスト／¥6800／S･RPG	821
26	レガイア伝説／SCEI／¥5800／RPG	672
27	BRAVE FENCER 武蔵伝／スクウェア／¥6800／A･RPG	632
28	私立ジャスティス学園／カプコン／¥6800／対戦ACT	588
29	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～／SCEI／¥4800／ACT	552
30	季節を抱きしめて／SCEI／¥4800／AVG	536
31	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA／タカラ／¥6800／S･RPG	465
32	みつめてナイト　コナミ／¥6800／SLG	446
33	お嬢様特急／メディアワークス／¥6800／AVG	419
34	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98～(※③)／コナミ／¥5800／SPG	367
35	ファーストKiss☆物語／ヒューネックス／¥5800／AVG	351
36	Blaze&Blade Busters／T&Eソフト／¥4800／A･RPG	345
37	Guilty Gear／アークシステムワークス／¥5800／対戦ACT	314
38	テイルズ オブ デスティニー(ザ・ベスト)／ナムコ／オープン価格／RPG	297
39	エクソダスギルティー／アーベル／イマディオ／¥5800／AVG	292
40	アストロノーカ／エニックス／¥6800／SLG	289
41	サウザンドアームズ／アトラス／¥6800／RPG	282
42	双界儀／スクウェア／¥6800／AVG	280
43	立体忍者活劇　天誅／SME／¥5800／ACT	273
44	悠久幻想曲ensemble／メディアワークス／¥3800／ETC	268
45	玉繭物語／元気／¥5800／RPG	261
46	サンパギータ／SCEI／¥4800／AVG	246
47	影牢～刻命館 真章～／テクモ／¥5800／ACT	244
48	封神演義／コーエー／¥6800／S･RPG	217
49	どきどきポヤッチオ／キングレコード／¥5800／RPG	214
50	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ／コナミ／¥5800／ETC	212
51	サウンドノベル・エボリューション2　かまいたちの夜　特別篇／チュンソフト／¥4800／AVG	198
52	I.Q. FINAL／SCEI／¥4800／PZG	192
53	三國志Ⅵ／コーエー／¥9800／SLG	177
54	Blaze&Blade ~Eternal Quest~／T&Eソフト／¥5800／A･RPG	163
55	SHADOW TOWER／フロム・ソフトウェア／¥5800／RPG	160
56	スマッシュコート2／ナムコ／¥5800／SPG	158
57	電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ!／メディアワークス／¥5800／ETC	148
58	いただきストリート ゴージャスキング／エニックス／¥5800／TBL	140
59	ビートマニア　APPEND 3rd MIX／コナミ／¥2800／ETC	138
60	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／SNK／¥5800／対戦ACT	136
60	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション／カプコン／¥5800／対戦ACT	136
62	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～／コナミ／¥5800／AVG	132
63	桃太郎伝説／ハドソン／¥5800／RPG	130
64	星の丘学園物語 学園祭／メディアワークス／¥5800／SLG	125
65	スペクトラルフォース2／アイディアファクトリー／¥5800／SLG	122
65	火星物語／アスキー／¥6800／RPG	122
67	リベログランデ／ナムコ／¥5800／SPG	120
68	みつめてナイトR大冒険編／コナミ／¥5800／RPG	119
69	プリズムコート／FPS／¥5800／SLG	112
69	エンドセクター／アスキー／¥5800／RPG	112
71	御神楽少女探偵団／ヒューマン　¥6800／AVG	107
72	R･TYPEΔ／アイレムソフトウェアエンジニアリング／¥5800／STG	104
73	serial experiments lain／パイオニアLDC／¥5800／ETC	101
74	新日本プロレスリング　闘魂烈伝3／トミー／¥6800／SPG	98
75	マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～／ガスト／¥3800／RPG	97
75	センチメンタルジャーニー／バンプレスト／¥6800／TBL	97
77	ドカポン!　怒りの鉄剣／アスミック・エース エンタテインメント／¥5800／TBL	96
78	NOëL　-La neige-／パイオニアLDC／¥6800／ETC	94
79	ファイナルファンタジーⅤ／スクウェア／¥4800／RPG	93
80	トゥームレイダー2／ビクターソフト／¥5800／AVG	90
81	仮面ライダー／バンダイ／¥5800／対戦ACT	88
82	アンジェリーク デュエット／コーエー／¥7800／SLG	86
83	Echo Night／フロム・ソフトウェア／¥5800／AVG	83
84	ワールドスタジアム2／ナムコ／¥5800／SPG	81
85	スレイヤーズろいやる／角川書店／ESP／¥5800／RPG	77
86	アドヴァンストV.G.2／テイジイエル／¥5800／対戦ACT	76
86	Neo ATLAS／アートディンク／¥5800／SLG	76
88	ウィザードリィ　リルガミン サーガ／ローカス／¥5800／RPG	72
89	スレイヤーズわんだほ～／バンプレスト／¥6800／RPG	71
90	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA(ザ・ベスト)／フロム・ソフトウェア／¥2800／ACT	70
91	Bust A Move Dance & Rhythm Action／エニックス／¥5800／ETC	69
92	名探偵コナン／バンダイ／¥5800／AVG	68
93	バイオ ハザードディレクターズカット デュアルショックバージョン／カプコン　¥3800　AVG	66
94	テーマアクアリウム／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥5800／SLG	65
94	Dancing Bladeかってに桃天使!／コナミ／¥5800／AVG	65
94	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～／ヒューマン／¥5800／RCG	65
94	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～／講談社／¥5800／RPG	65
98	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－／イースリースタッフ／¥5800／S･RPG	64
99	TAIL CONCERTO／バンダイ／¥5800／AVG	62
100	DEAD OR ALIVE／テクモ／¥5800／対戦ACT	59
100	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99／コナミ／¥5800／SPG	59

RANKING CHECK

メーカー広報さんと販売店さんの視点

（読者）数に比べるとはるかに少ない数字ですが、今回、メーカー各社広報担当者さんと、販売店の方々にも読者のみなさんと同様の質問を行い(同様の方法で集計し)、アンケートに御協力いただきました。まずはお礼申し上げます。それぞれのベスト20が、右の2つの表です。

読者ランキングと比較すると、まず読者第1位の「ゼノギアス」が、メーカー広報ランキングでは20位内には入っていません（実際には39位に入っています)。販売店ランキングでは第8位です。この結果を見てもわかる通り、若干かもしれませんが、販売店のほうがユーザーに近いのでしょうか、ランキングの傾向は似ているような気がします。それ以外の上位の顔ぶれで見ると、タイトルもそうですが、票を集めたメーカーに違いが見られます。読者には絶大な人気を誇ったスクウェアが、メーカー広報ランキングでは第20位内に1本もなく、販売店ランキングでも2本、その代わりにコナミ、ナムコ、カプコンといったところが目立ちます。タイトルではSCEIの「XI」が高い人気を得ているのも、大きな違いでしょうか。逆に読者、メーカー広報、販売店、全ランキングで意外なくらいに大健闘したのが「東京魔人學園剣風帖」でした。全ランキングで10位内という結果は、十分評価に値するものでしょう。

こうしたデータ関係については、p.18からの「DPSはじめて物語」でも多少扱っています。それと併せて読んでもらえれば、ちょっとおもしろいかもしれません。

メーカー広報さん BEST20

順位	データ	ポイント
1	メタルギア ソリッド／コナミ／¥5800／ACT	273
2	バイオハザード 2／カプコン／¥6800／AVG	144
3	XI[sái]／SCEI／¥4800／PZG	138
4	鉄拳3／ナムコ／¥5800／対戦ACT	115
4	beatmania／コナミ／¥5800／ETC	115
6	R4－RIDGE RACER TYPE4－／ナムコ／¥5800／RCG	112
7	東京魔人學園剣風帖／アスミック・エース エンタテインメント／¥5800／AVG	80
8	Gダライアス／タイトー／¥5800／STG	69
9	立体忍者活劇　天誅／SME／¥5800／ACT	49
10	Bust A Move Dance & Rhythm Action／エニックス／¥5800／ETC	46
11	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～／SCEI／¥4800／ACT	43
12	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98～／コナミ／¥5800／SPG	37
13	サウンドノベル・エボリューション2　かまいたちの夜 特別篇　チュンソフト／¥4800／AVG	34
13	ポポローグ／SCEI／¥5800／RPG	34
15	幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／¥5800／RPG	32
15	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～／講談社／¥5800／RPG	32
15	ドカポン!　怒りの鉄剣／アスミック・エース エンタテインメント／¥5800／TBL	32
18	毎日猫曜日／バンダイ／¥5800／SLG	29
18	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルヴァージョン～／コナミ／¥4800／SPG	29
20	ストリートファイターZERO3／カプコン／¥5800／対戦ACT	26

※①：ポイントは、『デュアルショックバージョン』への投票を含みます。※②：ポイントは、『開幕版』『決定版』両方への投票の合計です。※③：ポイントは、『ファイナルヴァージョン』への投票を含みます。

■CHARACTER キャラクター部門 BEST30

総有効ポイント数:7,553
キャラクター総数:50体

キャラクター部門 第1位 チョコボ

DATA
■性別不明 ■鳥類(?) ■98年の登場タイトル:『チョコボの不思議なダンジョン2』『FFⅤ』 ■主な登場タイトル:『FF』シリーズ

『FF』シリーズのマスコットキャラが、ついに主役の座を確立し、堂々の第1位に!
実は意外なくらいに増えているPSでの登場タイトル! キャラクター性と確実な浸透が勝因か!?

キャラクター部門第1位は『FF』シリーズのマスコットキャラクター、チョコボ。振り返って見ると、97年の『FFⅦ』でPSに初登場以来、同年『FF』3タイトル、『〜の不思議なダンジョン』、98年『同2』、今年は『FFⅧ』に『チョコボレーシング』と、確実に登場タイトル数を増やしてきている。となると、DPS誌面登場回数もおのずと増えてくるもの。こうした確実な浸透が今回の勝因だろう。もともと有名キャラであることも間違いではないし。

▲ついに待望の主役の座を射止めた『不思議なダンジョン』シリーズ。

受賞者コメント
今回、このような結果をいただいて、感激です。道理や正論が通らないことが多い中で、チョコボはどこか正しい事を示してくれるような、自信を高めてくれるような、また、お金の匂いもしないような、清潔感かおるキャラクターであり続けたら…と考えています。ぜひ、次の作品でも暖かく支えてあげてください。それと、いろいろとやっちゃってくれてますが、モーグリのことはひとつ大目に見ていただければ幸いです(笑)。
株式会社スクウェア宣伝プロデューサー/前田請幸氏

◀『FFⅧ』では、初のリアル頭身で登場。「鳥」感が強まっている!?

キャラクター部門 第2位 赤坂美月

記憶喪失…、多重人格…数々の謎を秘めた瞳……

「やるドラ」第1弾の主役! ただ1本の登場で堂々2位に

キャラクター部門第2位に輝いたのは、「やるドラ」シリーズ第1弾『ダブルキャスト』のヒロイン・赤坂美月。『ダブルキャスト』自体もソフト部門で第8位に入賞し、このタイトルの人気の高さを物語っている。ソフトの高い人気が勝因だろう。

▲流麗なアニメーションで、彼女の魅力を表現していた。

DATA
■性別:女性 ■人間 ■98年の登場タイトル:「やるドラ」シリーズ『ダブルキャスト』

■4人のヒロインの対決……

「やるドラ」シリーズ4人のヒロインの対決は、美月の圧勝。次点は麻由(『季節を抱きしめて』)の第22位。

CHARACTER BEST30 キャラクター部門ベスト30

順位	データ	ポイント
1	チョコボ/『チョコボの不思議なダンジョン2』	632
2	赤坂美月/『ダブルキャスト』	471
3	エレハイム・ヴァン・ホーテン/『ゼノギアス』	331
4	ソリッド・スネーク/『メタルギア・ソリッド』	325
5	バルトロメイ・ファティマ/『ゼノギアス』	282
6	アヤ・ブレア/『パラサイト・イヴ』	251
7	シャア・アズナブル(クワトロ・バジーナ)/『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』	246
8	クロード・C・ケニー/『スターオーシャン〜』	222
9	クラッシュ・バンディクー/『クラッシュ・バンディクー3〜』	214
10	アシュトン・アンカース/『スターオーシャン〜』	200
11	アーチェ・クライン/『テイルズ オブ ファンタジア』	199
12	クレス・アルベイン/『テイルズ オブ ファンタジア』	189
13	レナ・ランフォード/『スターオーシャン〜』	186
14	ショウイ・アトレイド/『幻想水滸伝Ⅱ』	183
15	蓬莱寺京一/『東京魔人學園剣風帖』	179
16	シタン・ウヅキ/『ゼノギアス』	170
17	エルフィール・トラウム/『エリーのアトリエ〜』	167
17	クラウド・ストライフ/『エアガイツ』	167
19	トリーシャ・フォスター/『悠久幻想曲 2nd Album』	152
20	エメラダ・カーリム/『ゼノギアス』	148
21	ウォン・フェイフォン/『ゼノギアス』	142
22	桜樹麻由/『季節を抱きしめて』	136
23	プリシス・F・ノイマン/『スターオーシャン〜』	126
24	アムロ・レイ/『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』	124
25	コルネット・エスポワール/『マール王国の人形姫』	119
25	AQUI/『XI』	115
26	高原万葉/『久遠の絆』	115
28	永瀬麗子/『R4』	112
29	マルグレーテ・ファティマ/『ゼノギアス』	108
29	ミント・アドネード/『テイルズ オブ ファンタジア』	108

販売店さん BEST20

順位	データ	ポイント
1	beatmania/コナミ/¥5800/ETC	129
2	バイオハザード 2/カプコン/¥6800/AVG	100
3	メタルギア ソリッド/コナミ/¥5800/ACT	83
4	幻想水滸伝Ⅱ/コナミ/¥5800/RPG	67
5	鉄拳3/ナムコ/¥5800/対戦ACT	43
6	テイルズ オブ ファンタジア/ナムコ/¥5800/RPG	40
7	スターオーシャン セカンドストーリー/エニックス/¥6800/RPG	38
8	ゼノギアス/スクウェア/¥6800/RPG	36
8	東京魔人學園剣風帖/アスミック・エースエンタテインメント/¥5800/AVG	36
10	R4-RIDGE RACER TYPE 4-/ナムコ/¥5800/RCG	31
11	クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび!世界一周〜/SCEI ¥4800/ACT	26
12	久遠の絆/フォグ/¥5800/AVG	24
12	XI[sái]/SCEI/¥4800/PZG	24
13	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇/チュンソフト/¥4800/AVG	21
15	SDガンダムGGENERATION/バンダイ/¥6800/SLG	17
15	チョコボの不思議なダンジョン2/スクウェア/¥6800/RPG	17
17	R・TYPEΔ/アイレムソフトウェアエンジニアリング/¥5800/STG	14
17	エクソダスギルティー/アーベル/イマディオ/¥5800/AVG	14
17	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3〜ファイナルヴァージョン〜/コナミ/¥4800/SPG	14
20	ダブルキャスト/SCEI/¥4800/AVG	12

editor in chief masato watanabe 編集長謝辞 渡部雅人

まずは、読者のみなさん、それからソフトメーカー各社広報御担当の皆様、販売店の皆様、今回のアンケートに御協力いただきまして、本当にありがとうございました。企画立案当初の予想をはるかに上回る多くの投票をいただきまして、感謝の念にたえません。私から申し上げるのも奇妙に思いますが、今回の集計に関しては結果をそのまま掲載し、編集部による傾向や調整などは、一切行っておりません。これが正直なところ、100号を迎えたDPS読者の姿であり、日頃御協力いただいております皆様方の姿です。そして、もちろん私たち編集部の姿でもあり、めざすべき方向性を決める貴重な指針となるものと考えています。

私たちは、今まで同様、みなさんと一緒にPSを盛り上げていきたいと考えています。これからも、変わらぬ御支援と御協力をお願いいたします。

電撃プレイステーション はじめて物語

すげぇ〜！　もう100冊も作ったのか!?　って感じですがそうなのです。100……今から100年前というと明治32年。というわけで、ここではDPS100号の歴史をぐるっと振り返ってみようというわけなのです。

PS&DPSの発展の記録

現在、日本の人口は約１億3000万人。このことから計算すると、９人に１人がＰＳを所有していることになるのです。本体がここまで売れ、ソフトの本数も増えると、専門誌（ＤＰＳ）の需要も必然的に高まるのです。この関係を踏まえ、ここではＰＳに関するいろいろな軌跡を見てみましょう。

PSの生産出荷累計

ここでは、ＰＳの生産出荷累計をグラフで見ていきましょう。97年の初めから98年にかけて急激に数字が伸びていることがわかります。97年度は50万枚以上売れたビッグ＆メジャータイトルが、いろいろなジャンルで21本も発売されたことが理由でしょう。人気ソフトと共にグングン出荷台数を伸ばしてきたＰＳ。今年は本体価格が15000円に下がり、またタイトルは『ＦＦⅧ』が発売され、『ドラゴンクエストⅦ』や『グランツーリスモ２』など多くのビッグタイトルが控えています。これだけの出荷台数を背景に大ヒットが生まれるのは確実でしょう。

PS人気ソフトジャンル

下の円グラフのデータは、本誌読者アンケートで「好きなＰＳソフト」として名前の挙がったソフトを各号別に集計、その第５位〜10位のジャンル別比率をまとめたものです。上位は常に『ＦＦ』などの人気ＲＰＧが占める傾向にあるので、第４位までは省きました。しかし、結果は御覧の通りＲＰＧが30％を超す大人気。偏りのないように配慮したにもかかわらずのこの結果を見ると、やはり本誌の読者はＲＰＧへの関心が高いのでしょう。その他のジャンルで人気が高かったのはＳＬＧとＡＶＧ。本誌読者の特徴の１つが見られる結果となりました。

PS&DPSのあゆみ

【※１】は1998年12月調べ、【※２】は1998年９月調べによるデータです。

次ページにつづく

DPS編集部発! DPSのスゴサに迫る

■DPSの強度を調べる

本を壁にぶつけ、何回目に本がバラバラになるか実験してみました。某雑誌は111回目にバラバラになったのに対し、ＤＰＳはなんと投げる実験者側が先にヘバルという結果に。これは、ＤＰＳ制作者の熱い魂が本に宿っているためなのです。

■DPS、誌面のパワーの秘密

ＤＰＳで働いている人たちはいつもパワー全開。ゲームで命をすり減らしています。仕事以外でもゲームで遊んだりしますが、このときももちろん命がけ。喜怒哀楽が素直に出ちゃいます。負けたら泣き、勝ったら笑う。この素直な気持ちからくるパワーが誌面に反映しているのです。

■グローバルな雑誌、DPS

ＤＰＳ編集部には毎日何千通ものお手紙が届きます。時には海外からのお手紙が届くこともあります。先日もアメリカの読者、ジョンさんから100号発売オメデトウのメッセージが早くも送られてきたので、その一部を紹介。「ワンハンドレッド号…（以下省略）」。サンキュー。ジョン！

数字で見るDPSのアレコレ

ＤＰＳが創刊されてから早４年と２カ月。１号から100号までの本誌をいろいろな視点で分析してみました。調査するのにはけっこう時間がかかったけれど、面白いデータがいろいろ出たので見て下さい。これさえ読めば明日からキミもＤＰＳ博士まちがいなし？

100号までに掲載されたゲームタイトル数

１号から掲載されたゲームタイトルを合計してみると、現在までに6320ものタイトルを掲載してきたことがわかった。つまり平均すると、１号につき約63タイトルもの記事を掲載していることになる。これからもＤＰＳは、期待の新作タイトルはどこよりも早く幅広く紹介し、発売されたタイトルについては深く、そして解りやすく攻略していくので、読者のみんなも応援してね。

100号までに採用された読者投稿ハガキ数

ＤＰＳの人気読者ページ「ＰＳの奴隷」。２号目から始まったこのコーナーに掲載されたハガキの数は25256枚。このスゴイ数にはコーナーの担当編集もビックリ！

▲採用を待つハガキの山。中にはキミのハガキがあるかも。

DPS100号分の重さと高さと総ページ数

１号からの総ページ数はなんと19290ページ。その重量は43.780kg。そして、100号までの本誌を垂直に立てて積み重ねたときの高さは25.70mにもなることが判明しました。ちなみに、ＤＰＳの発行部数は60万部なので、日本中にある１号分のＤＰＳを全部集めて垂直に立てて積み重ねると、高さは154.2km（東京タワーの約463倍）、重さは262.68ｔ（鎌倉の大仏、約２つ分）にもなるのです。

今までに一番多くページを使ったタイトル

新作から攻略にいたるまで、どのゲームタイトルをＤＰＳでは一番多く取り扱ったのか？　結果は予想通り『ＦＦⅦ』が一番だった。そのページ総数はなんと、333ページ！　そのうち攻略に関しては163ページも使っていたのだ。ＤＰＳ１号分の平均ページ数が192ページだから攻略だけでほぼ１号分も扱った計算になる。はたして今後このとんでもない記録を抜くタイトルは出てくるのか？　乞うご期待！

100号までに贈られたプレゼント総数

本誌のプレゼントコーナーで贈られてきたものの総数は18175品！　この数字には各コーナーでときどき行われるプレゼントの数までは入っていないので、その数まで入れたら今までに約２万人以上の読者に賞品が贈られていることになるのです。こうして数字で見てみるとけっこうスゴイでしょ。これからも期待に胸を膨らませ、アンケートを記入してガンガン応募してみてね。

DPSゲームタイトルなんでもベスト10

右の表は、ＤＰＳが１本のタイトルに使ってきたページ数と、レビューの平均点の２つのベスト10。ページ数のほうは上にも書いた通り、『ＦＦⅦ』の圧勝。『Ⅷ』がすでに第４位に入っていることからも、このシリーズの強さがうかがえる。レビューの平均点は、第１位～２位までの間（!!）に『鉄拳』シリーズが３本入った。ちなみにベスト10にナムコのタイトルが７本も入っている。ナムコタイトルの完成度の高さを物語る結果といえるだろう。

さて、この２つの結果の違いは、どこに理由があるのだろう。それは先に書いた、本誌読者はＲＰＧに非常に高い関心を持っているということが、まずその理由として考えられる。だから、ＲＰＧに多くのページ数が使われ（もともと攻略をはじめたら、いくらページがあってもキリがないようなジャンルでもある）、レビューに際しては、他のジャンルのものよりも若干ではあるが厳しい目で評価されることになるのではないだろうか。読者と一緒にゲームを楽しみながら、でも、評価はきっちり……といったらキレイすぎるか。

もっとも多くページを使ったゲームタイトル

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ファイナルファンタジーⅦ	333
[illegible]	ファイナルファンタジータクティクス	156
[illegible]	ときめきメモリアル～forever with you～	140
[illegible]	プリンセスメーカー～夢見る妖精～	133
[illegible]	ファイナルファンタジーⅧ	133
[illegible]	鉄拳２	132
[illegible]	ゼノギアス	128
[illegible]	テイルズ オブ デスティニー	122
[illegible]	サガ フロンティア	114
[illegible]	女神異聞録ペルソナ	104

レビューで得点が高かったゲームタイトル

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	鉄拳3	96.25
[illegible]	鉄拳	95
[illegible]	リッジレーサーレボリューション	95
[illegible]	鉄拳2	95
[illegible]	ペブルビーチの波涛PLUS	95
[illegible]	アストロノーカ	95
[illegible]	R4 RIDGERACER TYPE4	95
[illegible]	リッジレーサー	93.75
[illegible]	KING'S FIELDⅢ	93.75
[illegible]	エースコンバット2	93.75

DPS用語辞典

DPS編集部発!
DPS編集部の謎

■編集部の謎(その1:床の住人)

編集部のスミにはよく人が寝ています。これが俗に言う「床部」。編集部では毎日のように見られる光景ですが、彼らがそこに寄生する瞬間を目撃する人は少ないのです。知らない間にいつのまにか寝ている。ミステリーサークルみたいな存在。

■編集部の謎(その2:人形)

編集の机の上には人形が置かれているところが多いです。使われている机の数は27。そのうち人形が置かれている机は、なんと15にもなります。その人形はカッコイイものからカワイイものまでさまざま。中には読者から送られてきた人形を飾っている人も。しかし、なんででしょ?

■編集部の謎(その3:ゴミ)

編集部で出るゴミの量はかなりスゴイです。まあ紙を中心に扱う仕事場だからしょうがないのですが、驚くのは飲料水の空き缶の数。毎朝掃除の人が来てくれているのに、夕方には何百本もの空き缶がゴミ箱に発生するのです…。編集部内には何百人もいないのに……。かなり不思議です。

誰にも止められない 闘いが始まる。
Energize!
There's no way out. We are going to be killed by that machine!
NO PROBLEM!
SQUARESOFT
©1999 スクウェア/ファズボックス

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
サイバーオーグ
CYBERORG
4月22日発売。
標準価格 5,800円(税抜)
el Good Baby.

プンミュージックが、お家(うち)で遊べちゃう。

「ビートマニア」につづくコナミ音楽ゲーム第2弾！ はやくもプレステ・ドリキャスから同時発売!!

- ◆ リズムに合わせてタイミングよくボタンを押す！ アーケードで人気の音楽ゲームだよ。
- ◆ 9つのボタンを、ひとりで極めるか、ふたりで協力するか、みんなで熱演するか、楽しみ方は自由自在！ 特製の「ポップンコントローラ」（別売）を使うと、もっと盛り上がるよ。
- ◆ ポップで楽しい曲が満載！ アーケードの14曲に、新曲5曲を追加。
- ◆ 「トレーニングモード」で苦手なフレーズも練習できるよ。
- ◆ PS版は「デュアルショック」対応。DC版は「ぷるぷるぱっく」対応。

PS版

DC版

pop'n music ポップンミュージック™

©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

NOW ON SALE どちらも ¥4,800（税別）

BEMANI™
BEMANIはコナミサウンドシミュレーションゲームのブランドです

このパッケージが目印！

プレイステーション版　ドリームキャスト版

ポップンコントローラ同時発売！

プレイステーション版　ドリームキャスト版

どちらも ¥4,990

※通常コントローラも使えます。

東京ゲームショウ'99春

前売券好評発売中

会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1～8
開催日：3月20日（土）10:00～19:00・21日（日）10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

●前売券：一般…1,000円
●当日券：一般…1,200円
［一般－中学生以上（小学生以下入場無料）］

※3/20（土）が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL 03-3591-1421

※価格はメーカー希望小売価格です。 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です Dreamcastは（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

BEMANI™

サウンドシミュレーションゲームは、コナミの「BEMANI」ブランド。

ビートにノってCOOLにキメろ！

PlayStation
beatmania™
NOW ON SALE メーカー希望小売価格 5,800円（税別）
●CD-ROM2枚組
©1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

3rdMIXの新曲を収録したアペンドディスク。

PlayStation
beatmania™ APPEND 3rd MIX
NOW ON SALE メーカー希望小売価格 2,800円（税別）
※「beatmania™ APPEND 3rd MIX」を遊ぶには、「beatmania™」が必要です。
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

アーケード感覚をリアルに再現。

beatmania™ 専用コントローラ
NOW ON SALE
メーカー希望小売価格 4,990円（税別）
アスキー社製

いつでもどこでもDJ気分。

GAMEBOY
beatmania™ GB
3・11 ON SALE メーカー希望小売価格 4,300円（税別）
●ゲームボーイカラー対応
©1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. GAME BOY COLOR

アーケードで大ブレイクのDDR、はやくもPSに。

PlayStation
Dance Dance Revolution™
4・15 ON SALE 予価5,800円（税別）
©1998 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED

フットパネルもリアル再現。

Dance Dance Revolution™ 専用コントローラ
4・15 ON SALE
予価 5,800円（税別）

●商品に関するお問い合わせは　お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー・コナミ）「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間：月～金（除祝日）10:30～12:00 / 13:00～17:00 電話番号はお間違えのないようにおかけください

●最新情報は コナミテレフォンサービス 東京 03-3436-2277 大阪 06-6455-0477（毎月第2・4月曜日 内容一新）／インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

NO RESALE このマークは、業界団体でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
今春発売の『完結編』で、ついにクライマックスを迎える『スパロボ』サーガ。この『F』&『完結編』に至るまでの戦いの数々が、最新技術を駆使した完全リメイクで、プレイステーションに今、再び!!
スーパーロボット大戦
コンプリートボックス
夏予定
SLG
▶¥6,800(スペシャルCD同梱)
▶バンプレスト
▶MC(ブロック数未定)
DENGEKI SCOOP
スーパーロボット大戦コンプリートボックス
『スパロボ』戦史
完全補完
あの『スパロボ』シリーズ『第2次』『第3次』『EX』
スーパーロボット大戦

コンプリートボックス6つの壮絶ポイント

I システムをすべて『F』に統一!!

シリーズを重ねるごとに進化してきたため、作品ごとに細かいシステムが異なる『スパロボ』シリーズ。そこで『コンプリートボックス（以下ＣＢ）』では、すべてのシステムを最新作『Ｆ』のものに統一!!　『第２次』や『第３次』でも、武器改造やパイロットの乗り換えなどが楽しめるようになった!!

▶もちろんグラフィックも、すべて最新データ!!　完全リメイクの名はダテじゃない!!

II 160人の声優を使い、キャラボイスを完全再現!!

▼リニューアルされた『第３次』。このギレンの演説イベントは「ＤＶＥ」で再現されており、ちゃんと喋ってくれるのだ!!

『ＣＢ』では、すべての登場キャラクターに戦闘時のボイスを追加!!　その過半数は新規収録で、登場声優は『Ｆ完結編』をも上回る160人!!　さらに『Ｆ』で好評だった、イベント中にボイスが入る「ＤＶＥ」システムも採用!!

III 新キャラクター&ユニットを追加!!

『ＣＢ』では、オリジナル版には登場しなかった新たなキャラやユニットも追加!!　また、パイロットによって戦闘時の表情バリエーションが追加されたり、マップ兵器を使ったときのカットインが新規追加されたりと、グラフィックによる演出がパワーアップ!!

IV ロボットのデモシーンを新規作成&追加

『スパロボ』シリーズにはなくてはならない、ロボットの合体・変形などのデモシーン。今回の『ＣＢ』では、『Ｆ』と同様、原作の映像を使用したムービーデモを大量収録!!　さらに、新たに作り起こされたＣＧデモシーンも追加されているぞ!!

V 3本のゲームを一挙に収録!!

１本１本に新作と同様の手間をかけ、完全リメイクされた３本の作品。これがなんと、１枚のＣＤに完全収録されているのだ。この『ＣＢ』を１本買うだけで、３本すべての作品が楽しめる、驚きのコストパフォーマンスを実現!!

VI さらに！　対戦可能なスペシャルCD同梱!

ゲームには、本編のＣＤとは別に、様々なオプションを収録したスペシャルＣＤを同梱。その中には、なんとユーザー同士のデータを使って対戦できる「スーパーロボット対戦」モードが収録されているのだ!!　しかし、その詳細についてはまだ不明。続報を待て!!

が、完全リメイクされてPSに登場!!
コンプリートボックス

『コンプリートボックス』で生まれ変わった3つの『スパロボ』を徹底チェック

システムを統一し、完全な新作として生まれ変わった『第2次』、『第3次』、『EX』の3作品。これらがすべて収録された『CB』の登場により、ついに壮大な「スパロボ」サーガのすべてがPSで楽しめることとなった。今回は、この『スパロボ』サーガ完全補完を記念して、リニューアルされた3本を作品ごとに詳しく紹介していこう。それぞれの作品のストーリーから、オリジナル版と『CB』版の画面比較など、気になるポイントを徹底チェックしていくぞ!!

▲完全リニューアルされた『第3次』。懐かしいプロトゲッターももちろん登場!!

●8年にわたる『スパロボ』シリーズを振り返ろう!!

シリーズの歩みは、8年間14本にわたる。しかし最初の『スーパーロボット大戦』はストーリー性が薄いので、物語としてつながっているのは下の5作品のみ。本来『EX』の次は『第4次』になるのだが、『F』&『完結編』が『第4次』を内包した内容になっている。また、『第2次G』は『第2次』のリメイク作品だが、今回の『CB』では元の『第2次』をベースにリニューアルされている。なお、『魔装機神』は番外編的な内容で、本編とは直接関係はない。また『新』に関しては、まったく別の世界の、独立した物語となっている。

【ストーリーのつながり】

第2次 → 第3次 → EX → F → 完結編

コンプリートボックス

▶最新作『完結編』。

タイトル	発売日	機種
スーパーロボット大戦	91年4月20日	GB
第2次スーパーロボット大戦	91年12月29日	FC
第3次スーパーロボット大戦	93年7月23日	SFC
スーパーロボット大戦EX	94年3月25日	SFC
第4次スーパーロボット大戦	95年3月17日	SFC
第2次スーパーロボット大戦G	95年6月30日	GB
第4次スーパーロボット大戦S	96年1月26日	PS
魔装機神	96年3月22日	SFC
新スーパーロボット大戦	96年12月27日	PS
スーパーロボット大戦F	97年9月25日	SS
スーパーロボット大戦F完結編	98年4月23日	SS
スーパーロボット大戦F	98年12月10日	PS
スーパーロボット大戦F完結編	99年4月15日	PS
スーパーロボット大戦CB	99年夏予定	PS

第2次スーパーロボット大戦
●ストーリーの幕開けとなった記念すべき作品

▼初期の作品だけあってもっとも変わりっぷりが激しい。『CB』版ではアムロの顔が初代ガンダムのものになっている所にも注目。

純粋なSLGだった『スーパーロボット大戦』の好評を受けて登場した作品。ユニットごとにパイロットが乗り込む制度が導入され、ストーリー性に重点が置かれるようになった。S・RPGとしての基礎を確立した、記念すべき作品といえるだろう。なお、登場原作はまだ少ないが、オリジナルメカのサイバスターはこの時点ですでに登場している。

STORY ●ストーリー

来るべき宇宙からの侵略に備え、一刻も早い武力統一を図ろうとするビアン・ゾルダークは、秘密結社DC(ディバイン・クルセイダーズ)を設立。その圧倒的な力により、世界の8割を占拠してしまう。一方、その支配を逃れたスーパーロボットたちは旗艦ホワイトベースへと集結。宇宙や地上でDC軍との熾烈な戦いを繰り広げることになる。そんな中、DC軍の中にグランゾンと呼ばれる謎のメカが現れた……。はたして その正体は……?

POINT-CHECK

1 『完結編』までつながる壮大なストーリーの幕開け!

ストーリー性を重視して登場した『第2次』では、武力による世界征服を狙うDC軍と、スーパーロボット混合軍との戦いが描かれる。これが、後に続く戦いのすべての始まりとなっているのだ。とくにDC軍は、その後も指導者を変えながら、『完結編』まで登場することになるぞ。

▲まだ初々しいアムロ。彼はこの時点からすでにエースパイロットだった。

2 この時点で、おもしろさの基本はすでにでき上がっていた!

異なる原作のロボットが一堂に会する戦い、アムロや甲児たちを自分の手で育てていく楽しさ、そして原作の印象的な場面を忠実に再現したイベント……。こうしたシリーズの魅力は、すでに『第2次』の時点で、でき上がっていたのだ。まさにシリーズの根底を成す作品といえるだろう。

▲こうした原作を再現したイベントに、当時からファンは驚喜していたのだ。

TOPIC 4月15日発売の『完結編』にコンプリートボックスの予告編が収録!!

[illegible]

◀オリジナルCGデモも、ち[illegible]

第3次スーパーロボット大戦

●マルチシナリオでストーリー性アップ!

▼『第3次』から登場したライディーン。オリジナル版と比べると、SDのデザインもシャープになっている。

オリジナル

コンプリート

ハードをSFCに移した『第3次』は、登場原作の大幅な増加や、マルチストーリーの導入、そしてパイロットの乗り換えが可能など、数々のパワーアップを遂げて登場。とくに変形合体のデモや戦闘シーンのグラフィックは、当時としては衝撃的な美しさだった。また、ショップが廃止され、ユニットの改造ができるようになったのもこの作品からなのだ。

STORY ●ストーリー

DC戦争から半年後。DC軍はザビ家を中心に勢力を取り戻しつつあった。これに対し、世界統一機構の必要を感じた各国は地球連邦を樹立。DC戦争で活躍したロボットたちも、外部部隊ロンドベルとして活躍していた。各地でDCの残党と戦うロンドベルだったが、その最中、地球に異星人（インスペクター）の魔の手が忍び寄っていることを知る……。

POINT-CHECK

3 ダイナミックに変化するマルチシナリオを導入!!

現在ではシリーズお約束となったマルチシナリオだが、初めて導入されたのがこの『第3次』。ストーリー性にさらに重点を置き、ゲーム中の選択によりストーリーが大きく変化するようになったのだ。とくにこの『第3次』はかなり大きく変化するので、何度も遊べるようになっているぞ。

▲当然『CB』でも、このマルチシナリオは完全再現されているぞ。

4 登場原作の大幅な増加により、戦いはますます激化!!

ゲッター、マジンガー、ガンダムなどの人気シリーズに加え、ダイターン3、コンバトラーV、ライディーンなどが追加。まさに、"ゴチャキャラバトル"の神髄を味わえるようになったのだ。さらに魔装機神系や異星人など、オリジナルキャラも大幅に増加し、重厚な物語に華を添えたのだ。

▲初登場のライディーンは主力として大活躍だった。さて、この『CB』版では？

スーパーロボット大戦EX

●ファンタジー世界でのロボットバトル!!

▼戦闘のウィンドウなどが、ファンタジーを意識したものに変更されている。『CB』版でのサフィーネのイっちゃった顔にも注目。

オリジナル

コンプリート

ラ・ギアスと呼ばれるマサキたちの故郷を舞台にした外伝的な作品。マサキ、リューネ、シュウを主人公とした3本のシナリオがあり、それぞれ違った立場で同じ物語を楽しむことができた。また、最初にクリアしたシナリオの内容によって、次に遊ぶシナリオの内容が変わるISSシステムなど、意欲的な試みが多く取り入れられている。

STORY ●ストーリー

地底世界ラ・ギアスでは、シュテドニアス軍の侵攻により、王都を陥落されたラングラン王国が壊滅の危機に瀕していた。時を同じくして、ラ・ギアス全体に大量の地上人が召喚され始める。その中には、アムロたちロンドベルの面々や、DC軍の生き残りたちも多く混じっていた。そして、彼らは、それぞれが立場を異にしながら、ラ・ギアス全土を巻き込んでの壮大な戦いへと身を投じていくことになるのだった……。

POINT-CHECK

5 ラ・ギアスを舞台にした壮大な外伝的ストーリー!

マサキたち魔装機神のキャラを主人公とした外伝。ダンバインとゴーショーグンが初登場したのもこの作品だ。異星人との戦いとは直接関係はないのだが、『スパロボ』戦史にはしっかり組み込まれている。『F』の冒頭で紹介される、「ラ・ギアス事件」というのがズバリこの戦いなのだ。

▲舞台は地底世界、ラ・ギアスで進行する。世界観も完全にファンタジーだ。

6 『スパロボ』オリジナルキャラクターに注目だ!!

正史に組み込まれているだけあって、アムロや甲児などの主力メンバーも登場する『EX』。しかしメインとなってくるのは、やはりマサキを始めとするオリジナルキャラたちなのだ。『F』以降はおまけ程度の扱いだったが、この『EX』では大活躍。彼らの魅力を再発見できるハズだ。

▲同じ物語を、主人公を替えることで異なった視点で楽しめるのも斬新だ。

緊急乱入対談 『CB』によせる期待

[illegible] 編集部的にも『CB』に期待したいっ [illegible] B：DVEなら、キレンの演説は確実 [illegible] C：そう言えば、この『CB』ではシ [illegible] うことで！

「増刊少年サンデー」ほかに連載され、好評を博した「スプリガン」が、PSでゲーム化されることが決定！ 古代遺跡の神秘的な力をめぐるサバイバルアクションが、PSでどう生まれ変わるのか要チェックだ!!

SPRIGGAN スプリガン LUNAR VERSE ルナヴァース

夏予定 3D・ACT ▶価格未定 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

新たなるスプリガン登場!!

SPRIGGAN
LUNAR VERSE

PS版の主人公
大槻 達樹
スプリガンになるための最終試験に挑戦中の少年。才能はあるが感情的でお調子者。皆川氏描き下ろしの、PSオリジナルキャラだ!!

スプリガンとは?

深海の底から発見された1枚のプレート。そこには、かつて高度な科学力をもって栄えた古代人のメッセージが残されていた。「我々の残した文明の遺産を、悪用せんとする者たちから守って欲しい」と…。このメッセージを誠実に受け止め、超古代の遺産を封印するために活動する組織があった。その名をアーカム財団といい、この組織の任務につくスゴ腕の工作員たちは、特別なコードネームで呼ばれていた。ケルト神話に登場する、遺跡を守る妖精にちなんで「スプリガン」と…。

▲上のジャン・ジャックモンドや御神苗優など、原作で活躍したファンにはおなじみのキャラも続々と登場する!!

▼上官からの指令が、スプリガンになるための最終試験。困難なミッションをすべてクリアできるか？

ストーリー
STORY

PSオリジナルのストーリーをチェック!

●宿敵"トライデント"

超古代の科学力を、積極的に利用しようと暗躍する組織。そのバックには各国の巨大企業が名をつらね、活動の動機もより優秀な武器を生産するため。目的のためなら、手段を選ばない攻撃的な組織だ。アーカム財団とは必然的に敵対する関係となり、今作でも激しく対立する。

"トライデント"の天才博士
リティシア・ディル

懐疑主義の天才科学者。弱冠27歳ながらトライデント兵器開発部をとりしきる。今作で敵対する、最重要人物。

アクション
ACTION

これぞスプリガン!! 迫力のアクション

パンチ

もっとも基本的な攻撃。はむかうヤツらを殴り飛ばしてやろう!

◀すばやく出せるのがポイント。

武器

原作にも登場した特殊加工の武器も、もちろん登場するぞ。

◀銃器やナイフも使用できる。

キック

▼格闘家顔負けのキック。

長いリーチが頼もしいキック攻撃。その華麗な動きも見逃すな!

あびせ蹴り

とてもマニアックな攻撃もある。決まれば気分爽快だ。

◀こんな大技を実戦で!?

●3種類の新型AMスーツ●

このゲームには、それぞれ異なる特徴を持った3種類のAMスーツが登場する。そのうえ、任務で使用することでパワーアップする要素もあるのだ。どのスーツを使い込むかによって、後の展開も変わってきそうだぞ。

▲パワー重視型のAMスーツ。これらのスーツも皆川氏の描き下ろしなのだ。

スピード重視型
このAMスーツは、すばやい動きで敵を混乱させられるぞ。

防御力重視型
多少の攻撃を受けてもダメージが少ないこのスーツ。初心者向きか?

独占公開!! 『バイオハザード』シリーズetc.のあの

カプコンAVGネクストスタイル（仮）

『バイオハザード』シリーズで新しいAVGの形を作り上げたカプコンが、今またAVGに巻き起こすニューウェーブ！ DPSが独占入手したこの最新作の情報を一挙大公開だ!!

カプコンAVGネクストスタイル(仮)

未定 AVG ▶価格未定 ▶カプコン ▶対応周辺機器未定

複数のまったく異なるシナリオと、各シナリオ内で重要な位置を占めるミニゲームで構成されたＡＶＧがこの『カプコンＡＶＧネクストスタイル（仮）』シリーズだ。ゲーム全体の流れは右の図のようにシナリオ部分と、その内容に密接に関係したミニゲームを交互に進め、エンディングを目指すというもの。シリーズ第１弾には３つのシナリオを収録予定。カプコンが贈るこのシリーズで、ＡＶＧが今までよりもっと楽しくなる!!

ゲームの流れ

オープニング
シナリオ
ミニゲーム
シナリオ
ミニゲーム
エンディング

現代に甦った鬼との知恵くらべ

SCENARIO1 「キョウコと百鬼王（仮）」

STORY
それは、ある夏の終わりの日

小学校に通う三平が神社で見つけた小さな箱。中には猿のような不思議な生き物が入っていた。三平はこの生き物とゲームをして遊び、最後には家につれて帰ることにしたのだ。ところが、この生き物、三平やたまたま遊びに来ていたキョウコには見えているのだが、三平の母親には見えていないらしい。出会うたびに巨大になっていく猿は自らを「鬼」と名乗りゲームを強要してくるのだが…。

百鬼王
はるか昔、生け贄であるはずの女性に角を折られて以来、その恐ろしい力を無くし箱の中に何百年も閉じ込められていた鬼。キョウコたちにゲームを強要してくるが、その目的は…。

三平
主人公であるキョウコが弟のようにかわいがっている少年。ある日、神社で猿のような生き物を拾ってくるところから物語が始まる。

キョウコ
中学一年生の普通の女の子。バケモノを前にしても礼儀を忘れないしっかり者。本編の主人公で、バケモノや幽霊とゲームをすることに。

カプコンがAVG(アドベンチャーゲーム)を制作開始!!!!

SCENARIO2

今回判明した、もうひとつのシナリオがこの「戦車隊、西へ！(仮)」。このシナリオにはポリゴンを使用したリアルタイムシミュレーションゲームが挿入される予定。シナリオはもちろんミニゲームの続報にも期待！

アルカリ王国の面々

まだまだ他にも…

◀アルカリ王国の精鋭たちはまだまだいるぞ！

STORY
滅びゆく祖国再建を目指して

東欧にあるアルカリ王国はマンガン帝国の侵略を受け、今まさに滅亡寸前という大ピンチ状態。そこで時のアルカリ国王は、王国再建の最後の望みとなるローズ王女だけはマンガン帝国に渡してはならないと脱出計画を実行！　王国の近衛戦車隊であるフレット隊長の部隊に王女をつれて逃げることを指示するのだった。果たして、王女と戦車隊はマンガン帝国の追っ手を振りきり、逃げ延びることはできるのだろうか…。

PRINCESS ローズ

マンガン帝国の不条理な侵略によって滅亡寸前のアルカリ王国の王女。国民の最後の希望である彼女だけはマンガン帝国に渡してはならない。

目指すは西！王女は逃げきれるか？

各シナリオにはいくつかのミニゲームが盛り込まれているのは先にも書いたとおり。「キョウコと百鬼王(仮)」では閉じ込められていた百鬼王が三平やキョウコにうっぷんを晴らすために強要してくるゲームや、百鬼王を再び封じるための手掛かりになるゲームが物語中に盛り込まれる予定だ。

PICK UP! 独特の生物たちにも注目!

「キョウコと百鬼王(仮)」には、下で紹介しているような奇妙な生物も登場!? 不思議な雰囲気が伝わってくるよね。

▲牛のようで、虫のような不思議なキノコ、「もーもーだけ」。

▼赤い顔もプリティな「ねずみてんぐ」。天狗かネズミかは不明。

▼「かにかぶと」は資料では百鬼王がかぶっている場面も……。

えっ!? あの人気作も!
『QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡』もアドベンチャーゲームに!?

DPS読者に贈る、とっておきの特ダネ情報がコレ！　97年6月にPS版が発売された「QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡」が、今回紹介しているAVGシリーズの1本として登場予定!! 詳しい情報が入りしだい紹介していくのでお楽しみに。ここで紹介している写真はPS版「QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡」のものです。

妖精　女の子の気持ちが知りたいのね。
わかったわ。
でもその前にクイズに答えてね

◀▲「なないろ」といえば、なんといっても魅力的なキャラ。妖精さんにも会えるのか？

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

ボーン一家のトロン&コブンが大活躍するコミカルゲーム

トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ

『ロックマンDASH』で敵役だったトロンとコブンが、主人公になって大暴れする『トロンにコブン』。今回は新事実を大検証だ！

トロンにコブン	
未定 ジャンル未定	▶価格未定 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定)

ゲームシステムがついに判明！

フリーランニングRPG『ロックマンDASH』シリーズの最新作として発表された『トロンにコブン』。肝心のストーリーやシステムなどは謎に包まれたままだったが、ついにゲームの概容が見えてきた。ここでは気になるポイントを3つに分けくわしく紹介していこう。

借金のカタに捕らえられた兄弟たちを助けるため、数々の難関を突破するのだ！

借金返済のためコブンたちを従え街を襲撃!!

魅力的なキャラクターたち

コブンたち

©CAPCOM CO.,LTD. ※画面はすべて開発中のものです。なお、イラストは前作『ロックマンDASH』のものです。

ゲームの流れをくわしく紹介!!

本的にこの３つを繰り返すことによってゲームは進行していく。ては途中にイベントが起こったりと、さまざまな仕掛けもあるのだ。

1 まずはデモシーン

各ステージの始めには、デモが挿入されるのだ。ここでは、そのステージに設定されたノルマを説明してくれるので、しっかり見ておくようにしよう。

▶最初のデモで、ティーゼルとボンが謎の男に捕まってしまうぞ。

2 コブンとコミュニケーション＆次のミッションの出撃準備

それぞれのステージにはいくつかのミッションが用意されている。ミッションはＡＣＴ、ＲＰＧ、ＰＺＧなどジャンルもさまざまだ。

ティーゼルの部屋

サボってるのがばれたら
すぐちょうしがわるい
フリするんだから・・・

▲▶アジトの中を見回って、サボっているコブンは叱ろう。準備ができたら、いざ出撃！

3 ノルマを目指してお金を稼げ!

出撃したらコブンたちに命令を与えながら、ノルマを目指そう。ちなみに、ノルマクリアのため、どのミッションでどれだけ稼ぐかは自由。

◀銀行襲撃のミッションは、ＡＣＴのようだ。

ボン・ボーン

３人兄妹の末っ子。見た目は大きいが、中身はまだ幼児。兄とともにさらわれる。

T・ボーン

トロンの兄で、一家の大黒柱。しかし、今

トロン・ボーン

今回の主人公で、一家を支えるしっかり者の女の子。性格は気が強く負けず嫌い。

新システム 指揮弾システム

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

多人数プレイが楽しめる、「RPGモード」つきの3D対戦格闘ゲームが登場!!

"多人数プレイ"や"RPGモード"といった異色のキーワードを持つ3D対戦格闘が登場！ 1人で遊んでも4人で遊んでも熱くなれること間違いなしだ!!

CHECK 1 舞台は中国！ 6つの中国拳法を使いこなせ!!

この『ロード・オブ・フィスト』には、多くの格闘家が登場する。彼らはそれぞれ固有の技を持っているのではなく、キャラ選択後に選んだ門派によって技が変化するようになっているぞ。つまり、キャラ以上に門派の選択が重要になっている。門派の数は右で紹介している6種類だ。

具体的な操作方法も簡単に紹介しておこう。ⓧボタンでパンチ、◯ボタンでキック、▢ボタンでガードと、3D格闘ファンにはなじみやすいシステムを採用している。ただし、✚キーでフィールド内を自由に動ける関係で、ジャンプがR1ボタンに割り振られている点がやや特徴的といえそうだ。

▲フィールド内を自由に移動できるため、既存の3D格闘とはプレイ感覚が少し異なる。
▶中国拳法といっても内容はさまざま。映画やマンガでおなじみの拳法がそろっている。

少林拳（北派少林拳） ShaoLin

嵩山少林寺に伝わる武術。少林寺より発したものは少林拳と呼ばれるが、これは足技を多用する北派系の武術。

洪家拳（南派少林拳） Hung Gar

福建省に伝わる南派6大門派の代表格で、手技が多用される。鶴や蛇などの動きを取り入れた五形拳も含む。

截拳道 Jeet Kune Do

ブルース・リーが創始した究極の武術。必要な技術は何でも取り入れる柔軟型の、無国籍型総合格闘護身術。

酔八仙拳 Drunken Fist

酔ったような動きから突然攻撃する、水滸伝にも登場した拳法。八人の仙人の名を取った8種類の型が存在。

太極拳 T'ai Chi Chuan

最も使い手の多い武術。身体の内に秘める「気功」を上手に活用し、相手の力を利用して倒す技法。

八極拳 Eight Extremities Fist

肩、背中、肘などを使った突進型の技が中心の拳法。動きは小さくて地味だが、一撃必殺の力を持っている。

CHECK 2 なんと4人同時プレイまでできるのだ！

マルチタップを使用することで、4人ものプレイヤーが同時に戦えるぞ！ ルールはプロレスでいうところのバトルロイヤル。つまり、最後まで生き残ったキャラが勝者となるのだ。

▲協力や裏切りが4人対戦を熱くする！

ロード・オブ・フィスト

7/15(予) 対戦格闘+RPG	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT、4P対戦可

これが! 主人公が成長していく RPGモードだ!

『ロード・オブ・フィスト』のすごいところは、なにも多人数プレイだけじゃない。1人プレイ用にもアッと驚くようなモードが用意されているのだ。それがこのRPGモード。主人公は街で会話をしたり、敵と戦ったりしながら少しずつ成長していく。そうして新しい技を覚えたりするのだが、同時にキャラの容姿まで成長してしまうようになっている。つまり、プレイヤーがどんなプレイをしたかによって、見た目まで変化してしまうというわけだ。もちろん物語も充実の内容だぞ!

▲RPGだから、街中の人に話しかけて情報を集めることも大切。

CHECK 3 物語内容は門派ごとに異なる!

RPGモードのシナリオは、主人公が選択した武術の門派ごとに用意されている。つまり、6つの物語を楽しめちゃうのだ。各門派の主人公はそれぞれが自分の目的を果たすために上海(江蘇省)や広州(広東省)、嵩山少林寺といった中国大陸を旅していくことになるぞ。もちろん、戦闘時は格闘ACTになり、流儀ごとに異なる拳法で戦っていくことになる。物語中で各キャラが絡むなんてことも…?

少林拳 生まれて間もないころ、盗賊に両親を殺されてしまった主人公。宿屋の主人に拾われ、育てられたが、仇を求めて旅立つことに。冒険中にさまざまな拳法と出会い、成長していく。

酔八仙拳 桃源郷、それは人に不老不死を与えるという伝説の地。「桃源郷を守る」という使命をおびた主人公は、不老不死を悪用しようとする盗賊を見つけだし、それを止めようとするのだが…。

洪家拳 女の子が好きで好きでしょうがないという、ノリは軽いがやたら強い人物が主人公。「絶世の美女を嫁にとる」という目標を達成するため、自分の奥さんになるべき人を探して旅をする。

太極拳 正直者で向上心も人一倍強い主人公は、宿屋の息子として大切に育てられてきた。しかし、生まれたばかりの頃に母親が何者かに殺されたことを知ってしまい、仇討ちの旅へ出ることに。

截拳道 封印を解いて魔物をよみがえらせようとする人物が現われる。正義感が強く、努力家の主人公は、その悪事を阻止するために、各地にある封印を守る旅に出る。

八極拳 冷たく接してくる村人たち。彼らのそういうふるまいがきっかけで人間不信に陥った主人公は、いつしか乱暴者として暴れ回ることになった。ひねくれ者が主人公という珍しいシナリオ。

CHECK 4 プレイスタイルによって、成長のしかたが変化するぞ!

RPGモードの物語は幼年期から始まる。そして、ゲーム中にどんどん年をとっていき、少年期、青年期、円熟期と成長していくのだ。ただし、成長のしかたはプレイヤーのプレイスタイル(食事の回数や戦闘など)によって変化する。つまり、どんな育て方をしたかによって体形まで変わってしまうのだ。下で紹介しているのはその一例。どんな姿になるかはキミ次第だ。

▶どんな感じで成長するのかはプレイヤーにかかっている。

青年期 痩身型

円熟期 熱血型 → ?

少年期 痩身型

青年期 安定型

円熟期 安定型 → ?

幼年期から START!!

幼年期

少年期 筋肉型

青年期 筋肉型

円熟期 鎧型 → ?

もちろん女性キャラでもプレイ可能!!

上で紹介しているのは男性キャラを主人公にした場合の話。女性キャラでRPGモードをプレイすることもできるぞ。左で紹介しているのが女性キャラを主人公にしたときの成長パターン。これはほんの一例でしかないけれど、女性ならではの華やかさを感じてもらえるだろう。こちらもプレイスタイルによって成長のしかたが変化する。おとなしいタイプやワイルドなタイプのほかに、アイドルタイプまであるらしいぞ!

"♪"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
PlayStation
今なら がついてくる!
「ギンソー」がもらえる最後のチャンス!
ファンクラブ
モンスターファームのお得な情報が素早く手に入る
モンスターファームファンクラブ設立!
「モンスターファーム」アニメ化決定!

モンスター育成シミュレーション
Monster Farm 2
TM
モンスターファーム2
おまたせ!
あのモンスターファームがパワーアップ!
秘密のCD
秘
TECMO
これが「秘密のCD」だ!
このチャンスを逃すと二度と手に入らないよ!
スエゾー
てくも
Fight!
好評発売中
標準価格 5,800円 税抜
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
TECMO
テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 © TECMO LTD 1997, 1999
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

FINAL FANTASYVIII

発売中 RPG	▶¥7,800(CD4枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(7ブロック)

You'll fi

「未来の保証なんて、

集中攻略 第2弾

SeeD Mission File

ファイナルファンタジーVIII●シード ミッションファイル

ACT 2 エスタへの道

CONTENTS
ストーリー攻略
ワールドマップ&
DISC1完全チャート………P.42
分布図つきモンスターデータ…P.44
ウィンヒル／D地区収容所〜……P.46
システム攻略
基本ポイント集中講座 ……P.72
ジャンクションシステム …P.76
特殊技 ……………………P.78
SeeDレベル ………………P.79
おでかけチョコボRPGほか …P.80
データガイド ………………P.82
ind me.
誰にもできないよ」
DISC1からDISC3までを
大増ページ徹底攻略！
『ＦＦⅧ』究極攻略特集「シードミッションファイル」第２弾は、
DISC１の完全チャートを含め、急展開を見せるゲーム中盤を集中解析！
収容所の隠し要素、ミサイル基地の分岐、大塩湖の謎ほかを完全解明だ!!

SeeD Mission File

ストーリー攻略

STORY

DISC3まで詳細、濃密攻略！

物語も佳境に入るDISC3の前半部分までを一挙に攻略。完全チャート&マップ、モンスターの詳細データなどでプレイをサポート。

ゲームスタートから、DISC1終

WORLD MAP

トラビア・ガーデン
トラビア
名もなき王の墓
ドール公国
ガルバディア・ガーデン
バラム・ガーデン
デリングシティ
ドール
炎の洞窟
バラム街
バラム公国
ガルバディア
ミサイル基地
D地区収容所
大塩湖
ウィンヒル
フィッシャーマンズ・ホライズン
ティンバー
白いSeeDの船
イデアの家

DISC1完全チャート

ゲームスタートからDISC1終了までのすべての行動を網羅した完全チャートを一挙公開。ここには、物語を進める上で必要不可欠な行動（フラグ立て）のみを記したので、本当に詰まってしまったときのみ活用しよう。また、チャート中にはDISC1で出てくる5体のG.F.の入手時期やジャンクションチェンジ（G.F.と魔法を他のキャラに付け替えるタイミング）のポイントまで完璧にフォローしているぞ。

◀「ジャンクションチェンジ」では、魔法やG.F.を仲間と交換して戦闘準備！

完全行動チャート

バラム

- 保健室を出たらキスティスと渡りろうかを手前に進む
- 教室の自分の席で、G.F.の登録確認をする
  G.F.ケツァクウァトルを入手
  G.F.シヴァを入手
- 入手したG.F.をスコールにジャンクションする
- 生徒たちと話しているキスティスに話しかける
- エレベータで1階へ
- 正門でキスティスに会い、ワールドマップへ

バラム

- ワールドマップを東に行き、炎の洞窟へ
- 洞窟前で2人の教官と話したあと洞窟内へ
- 洞窟奥でイフリートを倒す
  G.F.イフリートを入手
- 入口に戻り2人の教官と話す
- バラム・ガーデンの学生寮に戻る
- 着替えてから学生寮を出てホールへ
- キスティス、シドの話を聞いたあと駐車場へ
- 車で道路を進み、バラム街へ行き船に乗る
- 船内で全員に話しかけたあと外のようすを見に行く

了までを完全チャートでおさらい!!

ドール

ドールの海岸に着いたら、サイファー、ゼルにG.F.をジャンクション。その後、中央広場へ

中央広場の右上の道路を奥へ進み、ガルバディア兵と戦闘

戦闘後、サイファーと話す

画面が切り替わったらサイファーに2度近寄る。その後、サイファーを追って電波塔へ

電波塔でセルフィがパーティに加わる

崖を降りてセルフィと話す

ジャンクションチェンジ

電波塔内に入り、リフトで2階へ

電波塔復旧後、ビッグス、ウェッジ、エルヴィオレと戦闘 G.F.セイレーンをドロー

電波塔を出ると時間制限イベントが発生。X-ATM092から逃げつつ海岸へ向かう

バラム

バラムの港でサイファーに置いていかれる。その後、ワールドマップを歩いてバラム・ガーデンへ。

バラム・ガーデンに戻り、図書館通路前にいるサイファーと話す

2階の教室前へ

2階教室前にいるゼル、風神、雷神に話しかける

認定式が終わったら再び2階教室前へ

学生寮に戻ったら自室のベッドを調べ、着替えてからセルフィと話す

パーティイベント

自室で私服に着替え、訓練施設前でキスティスに会う

ジャンクションチェンジ

訓練施設の一番奥にある「秘密の場所」に向かう

秘密の場所でのイベント終了後訓練施設から出ようとすると戦闘イベント発生

戦闘イベント終了後学生寮の自室に戻る

朝、起きたらカードリーダー前へ

シド学園長の話が終わったらワールドマップへ出てバラム街へ

バラム

ジャンクションチェンジ

駅の改札で切符を買い、列車に乗り込む

専用キャビンに入り、ゼルに近づくとラグナ編に移行

ラグナ編

ラグナ編1

ティンバーの森を奥へ進んだところにある車に乗り込み、デリングシティへ

デリングシティに着いたら道沿いに進んでショッピングモールへ

ガルバディアホテルに入り、ロビー右手の階段を降りてバーへ

ホテルのバーと部屋でのイベント終了後、スコール編へ

ティンバー

ティンバーに着いて駅で男に話しかけたら「まだフクロウは～」を選択

アジトの通路を奥へと進んで部屋に入り、リノアと会話後、もう一度リノアに話しかける

ゼルたちがいる場所に戻って扉から作戦会議室へ

部屋の外に出てからワッツに話しかけ「OKだ」を選択

大統領誘拐作戦を実行。列車上での一連のイベントを終了する

"話し合い"に向かう前にリノアに話しかけ「OKだ」を選択

戦闘イベント後、作戦会議をしているリノアに話しかける

作戦の実行部隊を編成

ジャンクションチェンジ

ワッツに話しかけ「OKだ」を選択

ティンバーに到着

デリングシティ行きのホームでワッツと別れたあと、ティンバーマニアックス社の隣の民家へ行く

民家のおばさんに話しかけ放送局までの行き方を聞き、パブの酔っ払いの男に扉の前をどいてもらう

ティンバー

扉から裏通りを抜け奥の階段を上る

階段上での会話イベントを終えたらそのまま奥に進んで放送局の中に入る

放送局でのイベント終了後、パブに戻り、そのあと再びティンバーマニアックス社の隣の民家へ

民家の2階でキスティスに2回話しかける

民家から出て学園東行きのホームに行く

学園東行きのホームから列車に乗る

列車内でセルフィと話したあと、ゼルに話しかけ「しばらくほっておこう」を選択

駅の北西の方角にある谷間の森へ

▲学園東駅の北西方向に、崖と崖の間に挟まれた森が見える。そこが目的地。

ラグナ編

ラグナ編2

謎の発掘現場を奥へ進み、崖へ

ガルバディア・ガーデン

スコール編に戻る

谷間の森を抜けてガルバディア・ガーデンへ

正門でキスティスがパーティから離れたあと、2階応接室へ行きゼルに話しかける

ゼル、セルフィ、キスティス、リノアの4人に話しかけドアに近づく

スコールが応接室を出たら1階ホールに向かい風神、雷神と会話

ホール入口のカードリーダー前でキスティスと会話しガーデン入口へ

ガーデン入口でリノアに話しかける

マスターのドドンナから魔女暗殺計画の任務を聞いたあと、アーヴァインが仲間になる

ゼル、セルフィ、キスティス、リノアのうち誰か1人に話しかけパーティを編成する

ジャンクションチェンジ

ガルバディア・ガーデン

ワールドマップへ出たらガルバディア・ガーデンの南西にあるガルバディア駅へ

▲ガルバディア・ガーデンの南西方向に目指す駅がある。グルリと見回そう。

階段を上がって駅員に話しかけデリングシティ行きの切符を買う

列車に乗ったあと乗降口に近づき、アーヴァインたちを迎える

奥の車両に進んでセルフィとアーヴァインの会話を聞いたあと手前の車両に戻る

デリングシティ

デリングシティに到着

駅を出たら、すぐそばのバス停からバスに乗る

1つ目の停留所カーウェイ邸前で降り屋敷の前にいる警備兵と会話する

警備兵からマップを受け取ったらデリングシティから出る

ワールドマップを北東に進み名もなき王の墓へ(※)

▲デリングシティの北東にある半島へ歩き出そう。墓は半島の先端にある!

墓の中に落ちている武器の出席番号を調べる

墓を出てデリングシティに戻る

カーウェイ邸の前にいる警備兵に墓で調べた出席番号を伝える

屋敷の中でリノアに話しかけ、その後カーウェイ大佐と会話

魔女暗殺計画の下見のため全員で街へ行く

大佐と一緒に大統領官邸前、凱旋門へと移動

凱旋門で自由行動となる

次ページへ続く

(※)名もなき王の墓の奥にG.F.ブラザーズがいる。G.F.ブラザーズは、ラグナ編1以降ならいつでも入手できるので、まだ入手していない人は、挑戦してみよう(攻略法はP.82)。ちなみに上のチャート内のセイレーンや、カーバンクルはチャートで示した時点で入手しないと、以降絶対に入手できないので注意。

凱旋門から
カーウェイ邸に戻る

暗殺作戦が決行され
パーティが2手に分かれる

凱旋門チーム[キスティス]の行動
リノアと会話後、凱旋門で待機

狙撃チーム［スコール］の行動
大統領官邸前で待機

凱旋門チーム、カーウェイ邸に
戻り、閉じ込められる

リノア、大統領官邸に忍び込み
魔女イデアに捕まる

ジャンクションチェンジ

凱旋門チーム、カーウェイ邸から
脱出し、地下水路へ

ジャンクションチェンジ

狙撃チーム、大統領官邸に忍び込み
官邸内でボス、シュメルケと対決
G.F.カーバンクルをドロー

通路の床の端を調べギミック時計内へ

ギミック時計の中で
ライフルを取り、待機

ジャンクションチェンジ

凱旋門チーム地下水路
から脱出

凱旋門の中で鉄格子の
スイッチを入れる

ジャンクションチェンジ

パレードカーでスコールが
ボス、サイファーと対決

同じくパレードカーで
スコール、リノア、アーヴァインが
ボス、イデアと対決

デリングシティ

DISC1終了

出現場所がひと目でわかる

ワールドマップ出現モンスターリスト 50音順

DISC2のある時点から、世界各地に移動できるようになる。ここでは、ワールドマップに登場するモンスターから、エリアやダンジョン限定の珍しいヤツまで、各地に出現する40体のモンスターの詳細なデータを50音順に大公開。このページの正しい活用法としては、まずは各モンスターのデータを細かくチェックする。そして欲しい魔法やアイテムが見つかったら、上に掲載した分布図を見て探しに行けばOK。ちなみにラグナ編で登場するモンスターと、ガルバディア兵、エリート兵はストーリー進行中にしか出会えないので注意しよう。

◀モンスターの出現場所を確認して魔法をドローしに行こう。

①は主な出現場所、②は名前、③はHPで、パーティレベルの平均値が20のとき、30のとき、40のときのおおよその数値。④は弱点となる属性、⑤はドローできる魔法で、ドロー①はパーティレベルの平均値が1～19、ドロー②は20～29のときのもの。⑥は戦闘後に落とすアイテムだ。③、⑥の内容はパーティレベルによって変化するので要注意だ。

▶ガルバディア・ディンゴー砂漠など

アビスウォーム

H	P
20	4400
30	6750
40	9200

- 弱点：風：○ 水：○ 地：×
- ドロー①：エアロ
- ドロー②：エアロ
- 落とすアイテム：魔石のかけら、魔石、風車

▶名もなき王の墓など

エサンスーシ

H	P
20	1900
30	2950
40	4300

- 弱点：なし
- ドロー①：プロテス
- ドロー②：プロテス シェル
- 落とすアイテム：魔石のかけら、？？？？

▶バラムガーデン訓練施設など

アルケオダイノス

H	P
20	18400
30	23500
40	29200

- 弱点：冷：○
- ドロー①：ファイア サンダー
- ドロー②：ファイラ サンダラ
- 落とすアイテム：恐竜の骨、魔石のかけら、竜の牙

▶ロスフォール/ホークウィンド平原中央部の森など

オチュー

H	P
20	4000
30	6750
40	10000

- 弱点：炎：△ 冷：△ 地：×
- ドロー①：サイレス ブライン
- ドロー②：サイレス ブライン コンフュ
- 落とすアイテム：魔石、オチューの触手

▶デリングシティ周辺など

ウェンディゴ

H	P
20	2000
30	2875
40	4000

- 弱点：なし
- ドロー①：バーサク
- ドロー②：バーサク プロテス
- 落とすアイテム：鉄球、鉄パイプ、？？？？

▶バラム周辺など

グヘイスアイ

H	P
20	400
30	575
40	800

- 弱点：炎：△ 冷：×
- ドロー①：ブリザド ケアル ライブラ
- ドロー②：ブリザラ ケアルラ ライブラ
- 落とすアイテム：魔石のかけら、吸血の牙、北極の風

▶バラムガーデン訓練施設など

グラット

H	P
20	560
30	875
40	1280

- 弱点：炎：△ 冷：△
- ドロー①：スリプル サイレス
- ドロー②：スリプル サイレス バーサク
- 落とすアイテム：眠り粉、沈黙の粉、毒の粉

▶デリングシティ地下水路など

グランデアーロ

H	P
20	5720
30	6175
40	6760

- 弱点：冷：○ 雷：○
- ドロー①：ウォータ エスナ
- ドロー②：ウォータ エスナ
- 落とすアイテム：水の結晶、とがった爪

▶デリングシティ地下水路など

クリープス

H	P
20	600
30	950
40	1400

- 弱点：雷：× 聖：○
- ドロー①：サンダー レイズ
- ドロー②：サンダラ レイズ
- 落とすアイテム：魔石のかけら、呪いの爪、サンゴのかけら、ダイナモ石

▶トラビアガーデン周辺など

ゲイラ

H	P
20	2500
30	3400
40	4500

- 弱点：風 ○
- ドロー①：スリプル サンダー
- ドロー②：スリプル サンダラ
- 落とすアイテム：謎の液体、魔石、魔導石

▶バラム周辺など

ケダチク

H	P
20	640
30	1060
40	1600

- 弱点：炎：△ 冷：○
- ドロー①：サンダー ケアル
- ドロー②：サンダラ ケアルラ スロウ
- 落とすアイテム：魔石、クモの糸、魔導石

▶ティンバー周辺など

コカトリス

H	P
20	1280
30	1525
40	1840

- 弱点：雷：× 毒：× 風：○
- ドロー①：サンダー
- ドロー②：サンダラ ブレイク
- 落とすアイテム：サンゴのかけら、コカトリスの羽

▶シェナンドー丘陵、大塩湖周辺など

ゴーマニ

H	P
20	2600
30	3300
40	4200

- 弱点：聖：○
- ドロー①：ブライン ドレイン
- ドロー②：ブライン ドレイン スロウ
- 落とすアイテム：魔石のかけら、魔石、魔導石、命の指輪、？？？？

【弱点の記号】◎(非常に弱い)、○(弱い)、△(やや弱い)、×(無効[まったく効かない])、▼(吸収[与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう])

分布図つきモンスターデータ

出現場所	モンスター	HP 20	HP 30	HP 40	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	弱点
▶ティンバー周辺など	スラストエイビス	700	1050	1500	ブリザド ライブラ レビテト	ブリザラ エアロ ライブラ レビテト	風切り羽 風車	風：○
▶ガルバディア・ディンゴー砂漠など	フォカロル	800	1325	2000	ブリザド スリプル ライブラ	ブリザラ スリプル ライブラ	サカナのヒレ、水の結晶	雷：○ 地：○ 水：▼
▶ガルバディアガーデン周辺など	ベルヘルメルヘル	720	1035	1440	スリプル サンダー	バーサク サンダラ	魔石、ネジ、ノコギリの刃	聖：○
▶炎の洞窟など	レッドマウス	140	245	380	サンダー ライブラ	サンダラ ライブラ ドレイン	魔石、吸血の牙	風：○
▶ラグナ編(謎の発掘現場)	ゲスパー	1460	2300	3380	シェル プロテス	シェル プロテス レビテト	魔石のかけら、ブラックホール	毒：○
▶イデアの家周辺など	ダブルハガー	900	1250	1700	ファイア サンダー ブリザド	ファイラ サンダラ ブリザラ	魔石のかけら、魔石、魔導石、いやしの水	風：○ 聖：◎
▶バラム海岸など	フォカロル	800	1325	2000	ブリザド スリプル ライブラ	ブリザラ スリプル ライブラ	サカナのヒレ、水の結晶	雷：○ 地：○ 水：▼
▶炎の洞窟など	ボム	600	880	1240	ファイア	ファイア ファイラ	魔石のかけら、ボムのかけら	冷：◎ 風：△ 炎：▼
▶イデアの家周辺など	ワイルドフック	5400	6450	7800	エアロ	エアロ デスペル	魔石のかけら、風車、とがった爪、風切り羽	なし
▶さまざまなイベントで出現	ガルバディア兵	240	415	640	ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ	ポーション、フェニックスの尾、通常弾	毒：○
▶シェナンドー丘陵、大塩湖周辺など	ドロマ二	2600	3300	4200	シェル プロテス	シェル プロテス	魔石、命の指輪、????	聖：○
▶ガルバディアガーデン周辺など	ブラッドソウル	900	1250	1700	ゾンビー レビテト	ゾンビー レビテト サイレス	魔石のかけら、ゾンビパウダー	炎：○ 聖：◎
▶トラビア周辺など	メズマライズ	1200	1650	2200	ケアル エスナ	ケアルラ エスナ レイズ	命の指輪、メズマライズの刃、????	なし
▶ラグナ編(謎の発掘現場)	エスタ兵(人間)	410	690	1050	ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ	ポーション、フェニックスの尾	毒：○
▶さまざまなイベントで出現	エリート兵	460	740	1100	ファイア サンダー ブリザド ライブラ	ファイラ サンダラ ブリザラ ライブラ	ポーション、フェニックスの尾、散弾	毒：△
▶シェナンドー丘陵、大塩湖周辺など	バイセージ	4200	5250	6600	エスナ ヘイスト	エスナ ヘイスト	魔石のかけら、魔石、魔導石、????	聖：△
▶イデアの家周辺など	ブリッツ	1040	1425	1920	サンダー	サンダー サンダラ	サンゴのかけら、味方殺しの剣、ダイナモ石、魔石のかけら	雷：▼
▶名もなき王の墓など	ライフフォビトン	2900	4600	6500	ゾンビー	ゾンビー ブライン ストップ	味方殺しの剣、死者の魂	炎：○ 毒：× 聖：◎
▶ラグナ編(謎の発掘現場)	エスタ兵(サイボーグ)	670	1125	1710	ファイア サンダー ブリザド	ファイラ サンダラ ブリザラ	なし	雷：○ 毒：×
▶バラム、トラビア周辺など	バイトバグ	270	410	590	ファイア ライブラ	ファイラ ライブラ	魔石のかけら、魔石	冷：○ 風：○
▶名もなき王の墓など	ブリヌラ	480	690	960	シェル	シェル ブライン バーサク	魔石のかけら、魔石、魔導石、????	不定
▶イデアの家周辺など	ルブルムドラゴン	12700	19975	27900	エアロ ファイラ	エアロ ファイラ	火竜の牙、闘気のかけら	炎：▼ 冷：○ 風：▼ 聖：○
▶ラグナ編(謎の発掘現場)	インビンシブル	1700	2750	4100	デスペル	デスペル ストップ	魔石	雷：○ 毒：×
▶ティンバー周辺など	ハウリザード	160	265	400	サンダー ケアル	サンダー サンダラ ケアル ケアルラ	ネジ、いやしの水、魔導石	なし
▶ティンバー周辺など	フンゴオンゴ	420	525	660	スリプル ライブラ	スリプル ライブラ サイレス	魔石のかけら、魔石、眠り粉	なし
▶炎の洞窟、名もなき王の墓など	ブエル	160	265	400	ファイア サンダー ブリザド	ファイラ サンダラ ブリザラ	魔石のかけら、魔石	風：○ 聖：○
▶ティンバー周辺など	ヘッジヴァイパー	2400	3800	5600	ファイア ケアル	ファイラ ケアルラ	魔石のかけら、竜の皮、毒の牙	冷：○ 毒：▼

効率の良いAPの稼ぎ方は？

下の表は、ここに挙げた40体の獲得できるAPのベスト5。G.F.にアビリティを覚えさせたいときに活用しよう。ただし、これらのモンスターは、それなりにHPも高く、簡単に倒せない。序盤なら、バラム海岸のフォカロル（AP3）が複数で登場するぶん効率がいい。

	名称	AP
1	ルブルムドラゴン	14
2	アルケオダイノス	10
3	オチュー	7
4	バイセージ	6
4	アビスウォーム	6

CHECK POINT 武器改造に必要なアイテムはモンスターから集めよう

街のジャンク屋でできる武器改造。武器を改造できるようにするには「月刊武器」という本を入手する必要があり、何月号を入手したかによって、改造できる種類が変わる。下の表は初期装備から1段階レベルアップ（スコールのみ2段階）するのに必要な「月刊武器」と、改造に必要な材料。材料は基本的にモンスターを倒すことで入手できるので、モンスターデータを参考に集めてみよう。

武器改造			
スコール	リボルバー→キアストレート	鉄パイプ×1、ネジ×4	月刊武器4月号
	キアストレート→カッティングトリガー	メズマライズの刃×1、ネジ×8	月刊武器5月号
ゼル	メタルナックル→マーベリック	竜のウロコ×1、クモの糸×1	月刊武器4月号
キスティス	チェーンウィップ→スレイプニルテイル	魔石×2、とがった爪×1	月刊武器5月号
セルフィ	フレイル→モーニングスター	鉄球×2、とがった爪×2	月刊武器6月号
リノア	円月輪→ヴァルキリー	風切り羽×1、魔石×1	月刊武器5月号
アーヴァイン	バリアント→ユリシーズ	鉄パイプ×1、ボムのかけら×1、ネジ×2	月刊武器5月号

FINAL FANTASY VIII SeeDMissionFile ストーリー編

物語は中盤に突入!!

この攻略ページを有効活用するには…?

この先の攻略を有効に活用するために、注意しておきたいポイントをいくつかあげておくので必ず読んでおこう！

POINT 1 「行動チャート」は行き詰まってから見よう！

先に見てしまうとゲームの楽しさが半減してしまう可能性がある。ただし、黒く示した〝ジャンクションチェンジ〟には要注意！

POINT 2 攻略ポイントは必ず読もう

赤色の文字で項目立てされているものは、そのエリアの重要な攻略ポイントだ。じっくり読んでからゲームを進めていこう。

POINT 3 移動はマップを見ながら効率よく

『FFVIII』ではキャラクターが動き回れる範囲がとても広い。だがマップを見ながら進めていけば、ムダなく行動することができるぞ。

POINT 4 遊び尽くしたい人は「やり込みチェック!!」

『FFVIII』を遊び尽くしたい！という人向けの楽しい小ネタがコレ。ストーリーを進めるうえでは重要ではないが、ぜひ試そう。

謎の発掘現場（ラグナ編2）から生還したラグナはウィンヒルという村に身を寄せていた。そこで彼は、世話になった村人に恩返しをするため、モンスター退治を引き受けているのだった。そんなラグナのもとに親友のキロスが訪ねてくる。

ウィンヒル

➔空き家2階→パブ→広場の橋の近く→村の入口→パブ2階→空き家2階

AREA POINT

戦争の影響で兵士のほかには、村には女性や年寄りしかおらず、入手できる情報は非常に少ない。それにこの時点では村から出ることもできない。ここでは「村の入口までパトロール！」という目的をさっさとクリアしてしまおう。ただしキロスとの会話は、物語上重要なので要チェック。

▶民家での日常会話は特に重要なものはない。

行動チャート

ラグナ編3

- 空き家の2階で目覚めたらエルオーネと会話後、家を出る
- 左隣のパブに入り、レイン、キロスと会話

ジャンクションチェンジ

- 店を出て橋の手前に行くとキロスと会話イベント
- 街の入口に行き再びパブに戻り、2階でレインと会話
- 空き家の2階にあるベッドで休む

ウィンヒル

家を出たら、すぐ隣のパブへ ……… A

DISC 2のスタート地点は、ウィンヒルにある空き家の2階だ。ここでエルオーネという女の子に話しかけられ、パブにお客さんが来てると言われる。パブのある場所は空き家のすぐ隣。ラグナ1人で寄り道したり遠回りすると危険なので、真っ直ぐ隣りのパブに行くようにしよう。村の探索はそのあとで。

◀パブはスタート地点となる空き家の左隣だ。玄関に駆け込め！

キロスと話をして広場を出る ……… B

パブでキロスを仲間にしたら、パブを出て画面下に向かったところにある橋へ。橋に近づくとイベントが起こり、ラグナとキロスの会話が始まる。会話を終えたら、橋を渡り、道沿いに進もう。

街の入口まで行き再びパブに戻る …… C

橋を渡って南に歩き続ければ、目的の村の入口にたどり着けるぞ。そこまでくると「パトロール終了！」というラグナのセリフが現れるので、それを確認してからパブの2階に戻るように！

ジャンクションチェンジは手早くこなそう

パブでキロスをパーティに加えたら、必ず外に出る前にジャンクションチェンジを済ませておくこと。キロスが魔法を持っている場合は、そのままG.F.をジャンクションすればいい。キロスが魔法を持っていない場合は、ラグナの魔法を分け与えよう。その際、村にはスロウや毒攻撃をしてくる敵が多いので、エスナの魔法を2人とも持つように。回復魔法が足りなければケダチクからドローしよう。

◀1人歩きは危険。村の探索はキロスを仲間に加えてからにしよう！

ジャンクションチェンジについて！

行動チャート内の「ジャンクションチェンジ」ポイントとは、ストーリー上で行動キャラが変更される場合に、魔法を受け渡したり、G.F.をジャンクションし直す必要があるポイントを示す。これを参考に、ジャンクションの変更を行うようにしよう。

イデア戦で魔法は持ってた？

ラグナ編に切り替わったときにキャラが魔法を持っていない場合がある。これは、その直前のスコールたちのジャンクションに大きく関係している。ジャンクションする場合は必ず魔法の受け渡しもしておこう。

中盤の物語はここからスタート！

◀ドロー：デスペル

◀ドロー：ドレイン

FFⅧ キロスとの会話をじっくり楽しもう

ラグナとキロスが再会するのは実に１年ぶりのようで（前回のラグナ編から１年が過ぎていた！）、パブで出会うと、いろいろなことが話題になる。そのあたりの話題は、物語を読み解く上で重要なものばかり！特に地名や人物の名前を覚えておくと、あとで意外な発見があり、ますますストーリーが楽しめるようになる。会話中の「話はいいや、また今度」を選んでしまうと話を聞けなくなるので、それに注意しながら細かくチェックしておくこと！

ショップ

名称	価格
ポーション	100
ハイポーション	500
フェニックスの尾	500
毒消し	100
目薬	100
金の針	100
山彦草	100
聖水	100
万能薬	1000
テント	1000
燃料	3000
通常弾	20
散弾	40
Gポーション	200
Gリターナー	500

▲村の入口付近にあるショップでは「嫌われてんなあ…でも買い物」を選択すればアイテムを買うことができる。

マップの見方　マップ内のセはセーブポイント、ドはドローポイントの意味（写真外にドローできる魔法の名前を表記）。Ⓐ、Ⓑや❶、❷、あ、い、ア、イなどのマークは、イベントが発生する場所やアイテム入手場所をそれぞれ表している。これらは、重要な攻略ポイントとしてピックアップして解説してあるので、対応したマークを参照してほしい。

▶モンスターデータの見方はP.44を参照してね!!

MONSTERDATA ▶ウィンヒル

ケダチク

H	P
20	640
30	1060
40	1600

ドロー①：サンダー、ケアル
ドロー②：サンダラ、ケアルラ、スロウ
弱点：炎：△、冷：○
落とすアイテム：魔石、クモの糸、魔導石

攻撃力がそこそこあり、意外と素早いので放っておくと痛い目に。残りＨＰに気を付けながら戦おう。

バイトバグ

H	P
20	270
30	410
40	590

ドロー①：ファイア、ライブラ
ドロー②：ファイラ、ライブラ
弱点：冷：○、風：○
落とすアイテム：魔石のかけら、魔導石

これといって強い敵ではないが、複数で出現するとやっかいなので１体ずつ確実に倒していこう。

【弱点の記号】◎(非常に弱い)、○(弱い)、△(やや弱い)、×(無効[まったく効かない])、▼(吸収[与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう])

魔女の暗殺に失敗したスコールたち一行は、その場で捕らえられ、見知らぬ収容所に送られてしまう。脱出を試みるゼル、キスティス、セルフィの3人は、自分たちの武器を取り戻し行動を開始。はたして無事に脱出できるのだろうか……。

ガルバディア D地区収容所

➔ガルバディアD地区収容所
→スコール班：バラム・ガーデンへ
→セルフィ班：ミサイル基地へ

▶AREA POINT

重罪人を投獄するために立てられた砂漠の収容所。全部で15のフロアがあり、そのすべてに魔法の効果を抑える「魔法アンチフィールド」が張られている。ここから脱出するのが目的となるが、所内には敵が多く、また仲間も分散しているため、かなり困難な行動になるだろう。ただ、ここには2度と来ることはできなくなるので、隅々までしっかりと探索しておくように！

▶さまざまな種類の敵が出現するので、ジャンクションチェンジは怠らないように！

▲たくさんのアイテムが隠されているので、隅々まで探索して残らず入手しよう。

行動チャート

- フロア7でゼルを動かしリノアに2回話しかける
- ゼルを動かし、キスティスと会話後、部屋を出る
- フロア8で警備兵と戦い武器を取り戻す
- **ジャンクションチェンジ**
- フロア7でボス、ビッグス、ウェッジと戦闘
- フロア13でスコールを助け出す
- スコール、制御室で中央のパネルを調べる
- スコール、通路の奥にある扉を調べる
- ゼル、警備兵から逃げる
- **ジャンクションチェンジ**
- スコール班、フロア13まで上る
- **ジャンクションチェンジ**
- アーヴァイン班、フロア3まで下りる
- **ジャンクションチェンジ**
- スコール班、フロア15の屋上でエリート兵らと戦闘
- 戦闘後、鉄橋を渡る
- 脱出後、砂漠でセルフィと会話
- メンバーを分ける スコール班：バラム・ガーデンへ セルフィ班：ミサイル基地へ
- スコール班、列車を奪いバラム・ガーデンへ

ガルバディアD地区 収容所①

ゼルを操作して武器を取り戻せ ……………Ⓐ

収容所で最初のプレイヤーキャラとなるのはゼルだ。フロア7の部屋でゲームが始まったら、ゼルを操作してリノアやキスティスと会話する。そして武器を取り戻すため部屋から出たら、まずはフロア6に下りてデータのセーブだ。こうしてからフロア8に武器を取りに行けば全滅したときでも安心だぞ。

◀フロア8に来たら、そのまま警備兵のいる方向へ進んでいこう。

まずはフロア6に下りてデータをセーブしよう

▶フロア6にはセーブポイントがある。この時点では、扉はすべて閉まっているので、探索は後回しに。

▶武器を取り戻すには2人の警備兵と戦わなければならないのだ。

フロア7でビッグス、ウェッジと戦闘 …Ⓑ

武器を取り戻してジャンクションを済ませると、ボスのビッグス、ウェッジが現れる。この時点では魔法アンチフィールドが効果を発揮しているので、攻撃魔法の効果は非常に小さい。ここでは魔法は使わず、武器による物理攻撃かG.F.を召喚して戦っていこう。戦いに勝利し、部屋から出ると魔法アンチフィールドは解除される。その後は魔法の効果も元に戻るぞ。

▲ビッグス、ウェッジは弱いのでラクに倒せるはず。G.F.を使えばさらに万全！

ジャンクションはこまめに！

収容所では2つのパーティが別々に行動していくため、ジャンクションチェンジをする機会も非常に多い。ちょっと面倒だが、そこで手を抜くとピンチを招くので完璧にこなしていこう。

フロア13でスコールを救出……Ⓒ

フロア13の奥には、ムンバが群がっている扉がある。スコールはその扉の先にいるぞ。スコールを助けたあとは、制御室、通路へと場面が切り替わり、その後、ゼルやアーヴァインと合流することになる。

▲周囲のムンバに話しかけてから部屋を出るようにしよう。

制御室

◀ゼルの指示通り、正面のパネルを調べてボタンを押そう。

通路

▶奥まで進んで扉を調べると、イベントが発生しゲームが進む。

あ：コテージ
い：リネームカード

ムンバ

▶ライオンのような容姿をした謎の生き物。2本足で立って歩くこともできるほか、人の言葉を理解し、多少なら会話もできる。食事を運んだり、掃除をするなど召使いのように働かされているが、なぜ収容所にいるのかは不明。ラグナのことを知ってるようだが…。

階段横の仕切りの有無について！

階段の横に仕切りのないフロア（1、7、8）では最短距離で階段まで行くことができる。だが仕切りのあるフロア（2～6、9～12）では、グルリと大回りをしなければならないぞ。ただし、右のコラムを参考にすれば、最大3カ所、仕切りを取り除くことができる。最速クリアを目指すなら活用しよう。

▲スコール救出の直後、側にいるムンバに話しかけるのを忘れずに。

FFⅧ やり込みチェック!! ムンバを助けておけば

ムンバがガルバディア兵に痛めつけられる場面で迫られる選択（助ける、助けない）、そしてスコールが尋問されているときに迫られる選択（ウソをつかない、ウソをつく）は関連していて、そこで選んだ答えの組み合わせで入手できるアイテムや外せる仕切りの数が異なる。そのすべてのパターンを示したのが下の表。アイテムのあ、いはアーヴァインと会ったあと、スコールらが再びフロア11を通過するときにムンバから入手可能（位置はマップを参照）。

2つの場面で選んだ答えによる影響

選択した会話の組み合わせ	獲得アイテム	数(※)
助ける＋ウソつかない	あ：コテージ い：リネームカード	3
助けない＋ウソつかない	い：リネームカード	2
助ける＋ウソつく	あ：コテージ	1
助けない＋ウソつく	なし	0

フロアに落ちているアイテムをすべて回収するには？

フロア1から12の基本構造はすべて同じで、下のマップのようになっている。各フロアには数多くのアイテムが隠されているので、何階に何が落ちているか（㋐、㋑の扉の奥）を右の図で確認しながら、入手していこう。ただフロア3以下は、スコール救出後では行けなくなる。ゼル、キスティス、セルフィのパーティのとき、上に行かずに1階まで下りていけば取れるぞ。

「バトル計」に追加機能が！

◀フロア10でカードバトルに1回勝てば、バトル計に新機能を追加してくれるのだ。

●フロア1～12の構造

3階よりも下へ!!

▲フロア3以下にアイテムが集中している。スコールの救出に向かう前に残らずゲットしよう。

フロア	アイテム
フロア12	とくになし
フロア11	㋐：カード：1プレイ200（ポーション、万能薬など）
フロア10	㋐：セーブポイント ㋑：カード：1プレイ300（バトル計改造など）
フロア9	㋐：ドローポイント：バーサク
フロア8	㋐：ショップ：商品は他と同じ
フロア7	
フロア6	セーブポイント
フロア5	㋑：カード：1プレイ500（ポーションなど）
フロア4	㋐：テント
フロア3	㋑：ペットハウス
フロア2	㋐：ペットの名札 ㋑：パワーアップ
フロア1	㋑：？

（※）この表の"数"は、仕切りをはずせる数を示します。

ガルバディアD地区 収容所②

フロア15でスコール班がボスと対決 ……………… D

フロア15を奥に進むと警報が鳴り、そのままボス戦に突入する。ここに出現するのはエリート兵が1体と、GIM52Aが2体だ。どちらもザコとして登場する敵なので、倒すのに苦労はしないだろう。ただしGIM52Aのミサイルは要注意！ 攻撃を受けたらこまめにHPを回復すること。

▶まずはサポート役のエリート兵から倒せ！

鉄橋が落下し始めたら大急ぎで奥に進め

ボス戦終了後に鉄橋を渡ると、鉄橋の崩壊イベントが発生する。しばらくそれを見ていると、スコールが鉄橋にぶら下がる場面になるはず。そこにきたら✚キーを右に入力して奥に進むこと。そうしないとゲームオーバーになるので注意だ。

◀緑色のランプのところまで、急いで進むのだ。

パーティを分けるときは慎重に！

収容所を出るとバラム・ガーデンに向かうスコール班とミサイル基地に向かうセルフィ班の2つにパーティを分ける。2つの班はフィッシャーマンズ・ホライズンまで会わないのでバランスを考えて選ぶこと。ただし、リノアをスコールに同行させればいいこと（P.57参照）があるぞ。

（P.57参照）

◀リノアをバラムに行かせればイベントが増えるのだ。

スコール班：バラム・ガーデンへ
セルフィ班：ミサイル基地へ

▲自動車の上にいるセルフィに話しかけないと物語は進まない。またドローポイントではエアロの魔法がドローできる。忘れずにゲットだ。

スコール班は列車を奪ってバラムへ出発!!

分かれた直後は、バラム・ガーデンに向かうスコール班の行動だ。ガルバディア軍が管理している駅でバラム方面に向かう列車を見つけたスコールたちは、それを奪おうと駅に潜入する。ここでは列車に乗るだけでOKなので手早く列車に乗り込もう！

▲駅に侵入するスコールたち。駅の奥に進んでいけば、目的の列車が止まっているぞ

▲列車に乗れば自動的に発車する。このあと、セルフィ班の行動がスタートするのだ。

FFVIII やり込みチェック!!

カードバトルに何度も挑戦すると

収容所のフロア5、10、11には〇ボタンで話しかければカードバトルができる男がいる。そこで勝つとさまざまなアイテムがもらえるぞ

入手アイテム　ポーション、万能薬、フレアストーンなど

ウェンディゴは貴重なアイテムを持つ

ウェンディゴは比較的レアな「鉄パイプ」を持っている。これはSeeD試験レベル5の設問にも登場する。[illegible]落とす確率は低そうだ。

MONSTERDATA ▶ ガルバディアD地区収容所

警備員

Lv	HP
20	240
30	415
40	640

- ドロー①：スリプル、サイレス、ブライン、ケアル
- ドロー②：スリプル、サイレス、ブライン、ケアルラ
- 弱点：毒：〇
- 落とすアイテム：ポーション、フェニックスの尾、万能薬

スリプルを使って眠らせてくる。ほかの敵と一緒に出現したら眠らされる前に先に倒したほうがよい。

GIM47N

Lv	HP
20	700
30	1050
40	1500

- ドロー①：エスナ、ケアル
- ドロー②：エスナ、レイズ
- 弱点：雷：△　地：△　毒：×　水：〇
- 落とすアイテム：鉄球、ネジ、鉄パイプ、ダイナモ石

あまり動きは速くないが、攻撃力がある上に防御力が高い。物理攻撃よりも、魔法で攻めよう。

GIM52A

Lv	HP
20	2600
30	3650
40	5000

- ドロー①：ヘイスト、スロウ
- ドロー②：ヘイスト、スロウ、デスペル
- 弱点：雷：△　地：△　毒：×　水：△
- 落とすアイテム：ネジ、燃料、ミサイル

魔法防御が高いので、物理攻撃で倒そう。HPを半分にされてしまうマイクロミサイルには要注意。

ウェンディゴ

Lv	HP
20	2000
30	2875
40	4000

- ドロー①：バーサク
- ドロー②：バーサク、プロテス
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：鉄球、鉄パイプ、？？？？

HPと攻撃力が非常に高く、威力の高い技をいくつか持っている。残りHPに細心の注意を払おう。

スラストエイビス

Lv	HP
20	700
30	1050
40	1500

- ドロー①：ブリザド、ライブラ、レビテト
- ドロー②：ブリザラ、エアロ、ライブラ、レビテト
- 弱点：風：〇
- 落とすアイテム：風切り羽、風車

動きは素早いが防御力が低いので、3人で1体ずつ集中して倒せば楽勝。風切り羽はもらっておきたい。

▶ガルバディアD地区収容所

ベルヘルメルヘル

Lv	HP
20	720
30	1035
40	1440

- ドロー①：スリプル、サンダー
- ドロー②：バーサク、サンダラ
- 弱点：聖：〇
- 落とすアイテム：ノコギリの刃、魔石、ネジ

笑っているときは魔法攻撃、怒っているときは物理攻撃をしてくる。プロテスやシェルで対応しよう。

ハウリザード

Lv	HP
20	160
30	265
40	400

- ドロー①：サンダー、ケアル
- ドロー②：サンダー、サンダラ、ケアル、ケアルラ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：ネジ、いやしの水、魔導石

ステータス異常の魔法をときどき使ってくる。HPが低いので、先に倒してしまえば戦闘が楽になる。

ウェッジ（2）

Lv	HP
20	2040
30	2600
40	3320

- ドロー①：ファイア、シェル、プロテス、リフレク
- ドロー②：ファイラ、シェル、プロテス、リフレク
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：万能薬

サイレスやブラインなどの魔法が効きやすい。混乱させてビッグスを攻撃させると怒られる。

ビッグス（2）

Lv	HP
20	2130
30	2725
40	3490

- ドロー①：ケアル、ヘイスト、スロウ、リジェネ
- ドロー②：ケアルラ、ヘイスト、スロウ、リジェネ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：万能薬、エリクサー

混乱させるとウェッジを死ぬまで攻撃し続ける。リジェネはドローできる敵が少ないのでストックしよう。

エリート兵

Lv	HP
20	460
30	740
40	1100

- ドロー①：ファイア、サンダー、ブリザド、ライブラ
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ライブラ
- 弱点：毒：△
- 落とすアイテム：ポーション、フェニックスの尾、散弾

ほかの敵と一緒に出現すると、回復魔法を使うので、真っ先に倒すか、サイレスで魔法を封じてしまおう。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、〇（弱い）、△（やや弱い）、×（無効[まったく効かない]）、▼（吸収[与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう]）

トラビア、バラム、両ガーデンに向けて発射されるミサイルを止めるべく、ガルバディア軍のミサイル基地内へと潜入するセルフィ班。しかし、発射までの残り時間はあとわずか。果たして、作戦は成功するのか!? セルフィたちの運命は……。

ガルバディア軍ミサイル基地

➔駐車場➔ランチャーリフト➔変電室➔管制室➔駐車場

AREA POINT

基地内へ潜入したら、兵士たちと会話して情報を集めていこう。ガルバディア兵を装っている間はバトルは発生しない。行動チャートを参考にストーリーを進めていくといいぞ。ただし、兵士たちとの会話では、選んだ選択肢によって、その後の攻略法が違ってくるので注意。また、ここでは取る行動によって、結果が成功と失敗とに分かれる。だが、どちらの場合も、ボス戦前にミサイルは発射されてしまう。覚えておこう。

▲ミサイル基地の場所は、行く前でも拡大マップ（セレクトボタンを3回押す）で確認することができるぞ。

◀○連打のイベントは、押した回数でストーリーが進む。変電室（写真）は30回、ランチャーリフトは110回でクリアとなる。

ガルバディア軍ミサイル基地

行動チャート

車から降りたら建物の中に入る

M2エリアで左右の扉の間にあるチェッカーを調べ、IDカードでロックを解除し、左側の扉から中に入る

M7エリアまで行き、画面奥にいる整備兵に話しかける

ランチャーリフトに行き、画面奥にいる整備兵に話しかける

ふたたびM7エリアへ行って画面奥にいる整備兵に話しかける

M3エリアへ行って警備兵に話しかけ、変電室内に入る

変電室で制御盤を操作して部屋の外に出る

①M6エリアにあるコントロールパネルを操作して、ミサイルの着弾誤差を修正(最大に)する
②管制室で発射装置を解除し、自爆装置を作動させる
※上の①と②は、選択肢で分かれるストーリーの分岐によって、どちらの行動を先にとるかが違ってくる。詳しくはP.52参照。

ミサイル基地へ行くには？

最初に車がいる場所（D地区収容所）から、そのまま前(北)に進もう。すると左右に伸びる道路に出るので、これを左に進む。あとはこの道路に沿って、ず〜っと進んでいけばいい。

▶道路に出たら、左へ進む。この道はミサイル基地に続いているぞ。

◀車に乗ったまま基地に入らないと、中に入れてもらえない。

コントロールパネルを操作しないとゲームオーバー…Ⓐ

作戦が成功するか失敗する（ゲームオーバー）かは、M6エリアのⒶにあるコントロールパネルを操作したか、しなかったかで決まる。もちろん、制限時間内に、駐車場でのボス戦に勝てなければ、その場合も失敗だぞ。

成功！

▲パネルを操作しておけば、ムービー後、スコール班編に突入。

失敗…

▲操作していないと、このあとにとても残念なムービーが…。

駐車場へ出るとミサイルが発射され、そのあと入口へ向かって進むとイベント戦闘に突入
戦闘終了後、駐車場の左右両はじまで行ったあと、中央付近に戻る

ムービー後、スコール班に場面が切り替わる

ボス戦の前に必ずセーブしよう！

管制室でのイベント戦闘のあと、自爆装置を作動させて時間制限イベントに突入すると、すべてのセーブポイントが消滅する。作戦失敗に備え、自爆装置を作動させる前に、必ずセーブしておこう。

▲管制室に近いM6エリアのセーブポイントがオススメ。発射装置を解除したら、ここまで降りてきてセーブだ！

▲ドロー：ブリザラ

◀ドロー：ブライン

ミサイル基地入口

━━ は基地爆発20分前から通行可能

PICK UP [ミサイル基地の分岐]

変電室を出たあとの行動で進行ルートが変化する！

変電室で制御盤を操作して部屋を出たあとから発生する選択肢は、選んだものによって基地脱出までの進行ルートが２つに分岐する。下にあるのが、分岐のポイントと各ルートで必要な行動を順にまとめたものだ。自爆までの時間は潜入ルートの場合は10分、強行突破ルートの場合は20分を選ぶのがタイミング的にベスト。ちなみに潜入ルートで作戦を成功させた場合のみ、SeeDレベルが最大で２レベルほど上がる。ここは潜入ルートで！

▶潜入ルートの方がおトク。自爆までの設定時間も短いほうがSeeDレベルのアップ率は高いぞ。

ここでとるべき行動はこの２つ！

1 コントロールパネルを操作し着弾誤差を最大にする

まずコントロールパネルを起動させたら【目標設定】(TARGET)を選び、次に【着弾誤差修正】を選択。そのあと✚キーの右を押しっぱなしにして目盛りを最大にしよう。あとは【データの送信】でYESを選び、最後に２回【終了】を選べば完了だ。

▶強行突破ルートでは、IDカードが必要になる。

2 発射装置を解除し、自爆装置を作動！

管制室での戦闘が終わったら、まずミサイルの発射装置を解除する（室内に３カ所ある装置をひととおり調べないと、奥の部屋には進めないので注意）。そのあと奥の部屋に行って自爆装置を作動し爆発までの時間を設定したら、室内の右側にある扉から出る。ただし、この扉は爆発20分前（以下）にならないと通れない。爆発までの時間は20分以下に設定しよう。

▶この扉を抜けると、M２エリアまで行ける。

この右の扉から出よう！

自爆装置

◀写真の場所が、爆装置の位置。

潜入 or 強行突破……どっちを選ぶ？

分岐 変電室の外に出て呼び止められたとき

変電室を出ると、整備兵との会話に選択肢が発生。潜入ルートの選択肢としては、ここで「…とりあえず言い訳～」を選んだあと、「呼びに～」か、「いま来た～」→「故障が～」と選ぶのがベスト。

◀左の通りに選ぶと、兵士を袋だたきにする。

どっち？

- バトルをする系の選択肢を選ぶ
- バトルをする系以外の選択肢を選び続ける

分岐 ランチャーリフトの前で呼び止められたとき

変電室前で２人の兵士をやり過ごしたあと、ランチャーリフトの扉の前を通ろうとすると、警備兵に呼び止められ選択肢が出る。ここでは逃げる系のものを選んでも、警備兵が追ってきて戦闘になるぞ。

◀逃げた場合は自動的にM７エリアへ。

どっち？

- バトルをする、または逃げる系の選択肢を選ぶ
- 「まだおとなしい～」→「素直に手伝おうかな？」を選ぶ

強行突破ルート

1. その相手(または追ってきた敵)と戦闘
2. 管制室へ行き、イベント戦闘
3. 発射装置を解除し、自爆装置を作動
4. M６エリアに行き、階段下で倒れている兵士に話しかけ、IDカードをもらう（※）
5. コントロールパネルに【EDEA】と入力
6. コントロールパネルを操作

潜入ルート

ランチャーリフトに入ってランチャーの移動を手伝う

▶まず、並んだ兵士の間に入ろう。そして、ランチャーを移動させたあと、兵士に話しかければOKだ。

1. コントロールパネルを操作
2. 階段前の兵士に話しかけ管制室へ
3. 管制室へ行き、イベント戦闘
4. 発射装置を解除し自爆装置を作動

駐車場に出てボス戦に突入!!

●ガルバディア軍ミサイル基地・駐車場

BOSS BGH251F2

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
8000	10000	12000	14000

弱点：雷 △、地 △、水 △、毒 ×

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
シェル プロテス ストップ	シェル プロテス ストップ	ポーション、 ？？？？

ＨＰ、攻撃力、魔法防御が非常に高い。とくに攻撃力は、ある程度ダメージを与えたあとのビームキャノンになると、800前後のダメージを喰らってしまう。ダブル、プロテスなどを使って、ＨＰは常に1000以上に保っておこう。G.F.を盾にして攻撃をしていけば、比較的ＨＰの消費を防げる。

MONSTER DATA▶ガルバディア軍ミサイル基地

ハウリザード

HP 20	HP 30	HP 40
160	265	400

ドロー①	ドロー②
サンダー ケアル	サンダー サンダラ ケアル ケアルラ

「※攻略法はP.50」

スラストエイビス

HP 20	HP 30	HP 40
700	1050	1500

ドロー①	ドロー②
ブリザド ライブラ レビテト	ブリザラ エアロ ライブラ レビテト

「※攻略法はP.50」

ウェンディゴ

HP 20	HP 30	HP 40
2000	2875	4000

ドロー①	ドロー②
バーサク	バーサク プロテス

「※攻略法はP.50」

▶ガルバディア軍ミサイル基地

SAM08G

HP	
20	2500
30	4075
40	6100

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
シェル プロテス	シェル プロテス レイズ	毒：○ 雷：△	魔石のかけら、 牙式連発銃、 竜のウロコ

威力の高い攻撃を持っているが、ステータス魔法が効きやすい。ブラインを使えば攻撃をかわせるぞ。

ガルバディア兵

HP	
20	240
30	415
40	640

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ	毒：○	ポーション、 通常弾、 フェニックスの尾

複数で出現してきたときは、魔法を連発されるとやっかい。１体ずつ集中攻撃するか、G.F.で一気に。

基地エリート兵

HP	
20	460
30	740
40	1100

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ファイア サンダー ブリザド ライブラ	ファイラ サンダラ ブリザラ ライブラ	毒：△	ポーション、 フェニックスの尾、散弾

ほかの敵と一緒に出現すると、回復魔法を使ってくる。真っ先に倒すか、サイレスで魔法を封じよう。

【弱点の記号】◎(非常に弱い)、○(弱い)、△(やや弱い)、×(無効)、▼(吸収)

▶ガルバディア軍ミサイル基地・管制室

コマンド兵

HP	
20	880
30	1475
40	2240

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ブリザド サイレス コンフュ	ブリザラ サイレス コンフュ	なし	ポーション、 散弾

ＨＰが減ってくると強力な攻撃魔法を集中して使ってくる。サイレスで魔法を封じてしまっておくと楽。

コマンドリーダー

HP	
20	1040
30	1250
40	1520

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
サンダー コンフュ スロウ リフレク	サンダラ コンフュ スロウ リフレク	毒：○	なし

コマンド兵のＨＰやステータス異常を回復する役なので、真っ先に倒してしまったほうがいい。

※自爆装置作動後は、一度Ｍ２エリアまで戻らないと（管制室のコマンド兵が発射装置を再作動させるシーンを見ないと）Ｍ６エリアの階段前に、倒れた兵士は出現しない。爆発までの時間を30分以上にした場合は、管制室の奥にあるＭ２エリアへの扉を通れないため、相当な遠回りになり面倒だぞ。

バラム・ガーデンに戻ったスコールたちだったが、ガーデン内は不可解な紛争によりパニック状態にあった。その間にも、ミサイル着弾のときは迫ってくる。意を決したスコールたちは、ガーデンを救える可能性があるという唯一の手段を試みる。

バラム・ガーデン

バラム・ガーデン→各施設→2階奥のろうか→学園長室→MD層→マスタールーム→図書館

AREA POINT

この範囲のもっとも大きな特徴は、攻略のスポットが大きく3つのパートに分かれているということ。まず、最初にガーデン内、その次にMD層、そして最後にマスタールームという順番になっている。範囲がとても長いので、次の行動がわからなくなったらチャートを参照しよう。また、一連のイベントの流れの中で、ボスとの戦闘が3回と非常に多い。こまめにセーブしていくことも重要になるぞ。ガーデン内では、まず最初に学生寮へ行きセーブ。その後もここを拠点に各施設をまわろう。MD層はセーブポイントが1カ所しかないので、見つけたら必ずセーブだ！

▲ガーデン内の戦闘では、過去に戦った中ボスが再び登場!!

▲MD層では、下へ降りるはしごを探していくのが基本になる。

行動チャート

スコール班、バラム・ガーデンに到着

ジャンクションチェンジ

カードリーダー前で教師に話しかけられ、マスターに忠誠を誓わないとイベント戦闘に突入

▲どちらを選択しても、その後の展開はほとんど変わらない。

ロビーの行き先板の前で風神、雷神と話す

1階の各施設に行ってシド学園長に関する情報を集める

▲学園長の行方を知るシュウの情報を聞くこともできる。

1階ロビーに行き、エレベータに乗るシュウを見かける

2階奥のろうかでシュウと会話

エレベータに乗って3階の学園長室へ行き、シドに2回話しかける

エレベータに乗って停電したらスイッチを調べ、床を調べる

▲スイッチを調べて初めて、床を調べられるようになる。

はしごを降りきり、通路の手前にあるハッチを調べて下に降りる

画面右のはしごから下へ降りる

画面左下の扉から部屋の中に入り右奥のバルブを調べる

部屋を出て、新たに現れたはしごを降りる

階段を降り、奥へ進んではしごを登る

右奥にある装置を調べる

立てかけられたはしごを調べて「仕方ない、降りるか…」を選択

画面左下の緑に光るライトのあるゲートを調べて、はしごを降りる

手前のレバーを調べて奥の扉を開けたあと、通路を奥へ進むとイベント戦闘に突入

戦闘終了後、奥へ進んではしごを降り、MD層の最深部へ

奥にある装置を2回調べる

学園長室でシドに話しかけ、リフトに乗って2階に降りる

2階奥の扉からデッキへ

2階奥のろうかでシュウと話したあと、学園長室へ

学生寮を出て1階ロビーへ行くと教師に話しかけられる

エレベータに乗ってマスタールームへ着いたらシドに話しかける。そのあと、ノーグとのイベント戦闘に突入

戦闘終了後、保健室へ行ってシドに話しかける

1階ロビーでシュウと話し、そのまま2階デッキへ

図書室へ行ってエルオーネに話しかける

学生寮を出ると校内放送で呼び出される

2階デッキからフィッシャーマンズ・ホライズンへ

▲このイベントでは意外な真実が明らかになる!!

バラム・ガーデン　学園内を移動してシドを捜せ！

ここでの目的はシドを見つけ出すこと。それにはまず、シュウを見かけるイベントを起こすことが必要。1階の各施設をまわったあと、ロビーに戻るとシュウがエレベータに乗ろうとするイベントが起こり、その時点から2階へと行けるようになるからだ(※)。また、カードリーダー前や各施設では、教師に「学園長派か、マスター派か？」と質問されるが、この2択はその場で戦闘が発生するか、しないかの違いでしかない。たとえマスター派と答え続けても、最終的に一度は学園長派と答えて戦闘をしなければシュウは出現してくれないのだ。ここは、各施設内でアイテムをもらえる学園長派でいこう！

▲カードリーダー前でマスター派を選ぶと、この生徒には会えない。

MD層　最深部へと進み、装置を作動！

再会したシド学園長との会話が終了すると、MD層へ向かうことになる。MD層に着いたら、各所にあるはしごを降りて最深部を目指そう。最深部には装置があるので、これを作動させれば、ストーリーが進行する。ただ、下へ降りるためには、いくつかの仕掛けを解除しなくてはならない。これについてはP.56で攻略しているので、必ずチェックしておいてほしい。また、シドと再会し、会話をしてしまうと、ガーデン1階の各施設でアイテムをもらうことは、もうできなくなる。学園長室に向かう前に必ず全施設に行ってそこにいる生徒たちと話し、全アイテムを入手しておくことをオススメするぞ。

▲MD層は1本道なので迷うことはないはず。どんどん先へ進もう。

マスタールーム　マスター“ノーグ”との戦い

マスタールームでは、会話イベントを中心にストーリーが進む。MD層でのイベント終了後、学生寮に場面が切り替わったら、1階ロビーへ行こう。そこでガーデン教師に「マスタールームへ来い」といわれる。そのままエレベータに乗ると、自動的にマスタールームへ行けるのだ。そしてまずシド、次にガーデンのマスター“ノーグ”との会話イベントに入る。するとすぐにノーグとの戦闘に突入するので、シドとの会話が終わったら、必ずジャンクションをチェックしよう。戦闘後はイベントを進ませるだけ。わからなくなったらチャートを参照せよ。

※シュウを出現させるためだけなら、全施設をまわる必要はない。例えば、西側の3つの各施設（保健室、校庭、学生食堂）でカドワキ先生や生徒たちからアイテム（各施設1つ、全部で3つ）を入手するだけでも、1階ロビーに戻ればシュウは出現してくれる。マスター派を選び続けた場合は全施設をまわり、最後の施設で学園長派であることを認める選択肢を選べばいい。

バラム・ガーデン

各施設での戦闘に勝って アイテムをもらおう！

ガーデン1階では、各施設にいる生徒たちに話しかけると回復系アイテムをもらえる。ただし、ほとんどの場合、教師のしむけるモンスターとの戦闘に勝つことが必要だ。十分な準備をして、いざ各施設へ！

▶スコール班にゼルがいると、図書館と学生食堂では特定のミニイベントが起こるぞ！

保健室

渡り廊下のイベントで「助けに入る」を選択するとグラナルドと戦闘。そのあと、保健室でカドワキ先生に話しかけると、エリクサーがもらえるぞ。

▲机ごしに、カドワキ先生に話しかければOK。

図書館

渡り廊下でグラットと戦闘。そのあと図書室に入って一番右側にいる女子生徒に話しかけると万能薬をもらえる。なお、マスター派だと中に入れない。

▲写真の位置にいる女の子に話しかけよう。

校　庭

学園長派の場合、走ってくる教師に触れるだけで戦闘に突入するが、別に無視してもいい。ステージ前で生徒に話しかけるとエクスポーションがもらえる。

▲中央の男子生徒に話しかけるとアイテムをくれるぞ。

訓練施設

訓練施設に入って奥へ進み、「助ける」を選択するとアルケオダイノスとの戦闘に突入。戦闘後、女子生徒に話しかけると万能薬をもらえるぞ。

▲アイテムをくれるのは真ん中に立っている女子生徒。

学生食堂

食堂にいる4人の生徒のうち、左から2番目の女子生徒に話しかけるとギサールの野菜をもらえる。渡り廊下では、ボムと戦闘することになる。

▲ポニーテールの女の子がアイテムをくれる。

駐車場

駐車場に続く通路でグレンデルとのイベント戦闘に突入。戦闘に勝利して駐車場に行ったら、男子生徒に話しかけよう。するとテントをもらえるのだ。

▲左側に立っている男子生徒に話しかけよう。

▶ドロー：ケアル

ワールドマップへ

MONSTER DATA ▶バラム・ガーデン

バイトバグ

HP	20	270	30	410	40	590

ドロー①	ドロー②
ファイア ライブラ	ファイア ライブラ

「※攻略法はP.47」

▶バラム・ガーデン

ケダチク

HP	20	640	30	1060	40	1600

ドロー①	ドロー②
サンダー ケアル	サンダラ ケアルラ スロウ

「※攻略法はP.47」

▶バラム・ガーデン

グラット

H	P
20	560
30	875
40	1280

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
スリプル サイレス	スリプル サイレス バーサク	炎：[illegible]	眠り粉、沈黙の粉、毒の粉

2体で出現するパターンが多く催眠ガスを使って睡眠状態にしてくる。素早く倒さないとけっこう面倒。

ボム

H	P
20	600
30	880
40	1240

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ファイア	ファイア ファイラ	冷：◎ 風：△ 炎：▼	魔石のかけら、ボムのかけら

時間がたつと最終的に自爆し、大ダメージを与えてくる。シヴァかブリザラ、ブリザガで一気に倒すべき。

グヘイスアイ

H	P
20	400
30	575
40	800

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ブリザド ケアル ライブラ	ブリザラ ケアルラ ライブラ	炎：△ 冷：×	魔石のかけら、吸血の牙、北極の風

HPも低くすぐに倒せる。「足りない魔法があったら、どうぞドローしてください」的なヨワヨワの敵。

▶訓練施設ほか

アルケオダイノス

H	P
20	18400
30	23500
40	29200

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ファイア サンダー	ファイア サンダー	冷：○	恐竜の骨、魔石のかけら、竜の牙

非常に強い。スリプルが比較的効きやすいので、常に眠らせながらブリザド系の魔法とG.F.で倒そう。

▶駐車場への渡り廊下

グレンデル

H	P
20	5200
30	7250
40	9600

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ファイア ブリザド ダブル	ファイラ ブリザラ ダブル	地：○ 風：○ 聖：○	竜の牙

攻撃力、魔法防御が高く、テイルブレードも超強力。ゾンビーでゾンビ化してレイズをかけると効果大。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

3階

ブリッジ

▶このブリッジにはMD層最深部の装置を調べたあとに行ける。

学園長室

1階・2階へ

訓練施設

▼ドロー：ブリザド

入口

2階

教室

2階奥のろうか

1階・3階へ

1階

学生寮

駐車場

学生食堂へ

学生寮へ

駐車場へ

2階・3階へ

エレベータ

訓練施設へ

図書館へ

正門へ

1階ロビー

図書室

▶ドロー：エスナ

▶保健室への渡り廊下

グラナルド

H	P
20	1860
30	2350
40	2980

ドロー①	ドロー②
スリプル ブライン シェル	スリプル ブライン シェル

弱点	
風	○

落とすアイテム
魔導石

HPはそこそこあるが、攻撃力はあまりないので恐い敵ではない。エアロでガンガン攻めるのが有効。

MD層

MD層の仕掛けの数々を攻略！

MD層での目的は、最下層へ行き装置を作動させること。しかし、MD層の内部にはさまざまな仕掛けが存在し、これを解除しないと先へ進むことはできないのだ。仕掛けは全部で５つ！ ここでは、それぞれの仕掛けの解除方法をわかりやすく説明するぞ。

Ⓐバルブを回してドームを開く

バルブを調べると、◎ボタンを連打するイベントが発生する。制限時間10秒の間に一定回数連打すれば、ドームが開いて下へ降りるはしごが出現するぞ。

◀失敗しても問題ないので何度も挑戦しよう。

Ⓑ装置を調べ、はしごを下りる

画面右側の装置を調べると、また別のドームが開き、さらに下の層へ行けるようになる。あとは、立てかけられたはしごを調べて「仕方ない～」を選択すれば元の位置へと降りることができる。ちなみに、左側にある扉は開かない。

▲この装置を調べないと最深部へは進めない。

◀この位置で◎ボタンを押せばOK。入力位置は、かなりシビア…。

Ⓒゲートを開けてはしごを降りる

ここでは画面左下のほうにあるゲートを調べるだけでOK。すると、ゲートが開くので、あとはその下にあるはしごを降りていけばいいのだ。

◀緑色に点灯しているので、すぐわかるはず。

Ⓓレバーを倒してゲートを上げる

セーブポイントのそばにあるレバーを調べると、奥のゲートが上がって先に行けるようになる。ただし、ゲートまで行く前に必ず戦闘になるので、要セーブ！

◀ゲートが開いたのを確認したら奥へ進もう。

炎系のモンスター多し！ イフリート＆ファイア系を使え

MD層には炎属性を弱点に持つモンスターが非常に多い。そこで威力を発揮するのが、G.F.イフリートやファイア系の魔法。単体で使っても大ダメージを与えられるし、ファイア系の魔法を属性攻撃（属攻）にジャンクションしておくのも効果的。MD層に着いたら、すぐに魔法をジャンクションし直そう。また、ここにはアンデッド系の敵も出現する。ケアル系、レイズ系の魔法も有効だぞ。

◀炎属性の攻撃を駆使すれば中ボスも楽勝のはず。

◀行く直前に、シドと話せばセーブが可能だ。

◀はしごを見逃さないように注意しよう。

スタート

エレベータ

◀手前のハッチ部分を◎ボタンで調べよう。

Ⓐでバルブを回すと通行可能。▶

▼ドロー：アレイズ

▼装置を調べると、学園長室へ。

は一度進むと戻ることができない一方通行ルート

マスタールーム

ノーグからG.F.「リヴァイアサン」をドロー！

なんと、ノーグからはG.F.「リヴァイアサン」をドローできるぞ。これまでにも何度か同じ場面があったように、この戦闘でドローしないと2度と手に入らない。忘れずに必ずドローすること。なおノーグは、セルト・ヒサーリを倒し、コクピットのような部分をパカッと開かせることで、はじめてその姿を現す。それまでは、リヴァイアサンはドローできないので注意。

▲セルト・ヒサーリを倒したあとの、この状態になれば、リヴァイアサンをドロー可能。

◀水属性のリヴァイアサンは、大津波を引き起こして敵を攻撃する。

PICK UP [VS ノーグ]

まずは敵の特性を把握しよう!!

ソルト・ヒサーリ(向かって右)とサグト・ヒサーリ(左)は、時間の経過で色が青→黄→赤と変化する。赤になると魔法を発動してくるのだが、物理攻撃を与えることによって、最初の青に戻すことができるぞ。常にその色に注意し、黄色になったら直接攻撃をして色を青に戻していこう。

◀誰がどれを攻撃するかを割り当てて攻めていくと効率がいい。

第1段階　1人1体ずつ攻撃せよ！

ソルト～はステータス魔法を、サグト～はダメージ魔法を、それぞれ使ってくる。とくにソルト～は非常にやっかい。ここは2人の物理攻撃で色が赤になるのを封じつつ、残る1人でセルト～(中央)を攻めよう。

◀ソルト～のステータス変化の魔法に要注意。

第2段階　ノーグが現れたらG.F.で！

ノーグは強力な魔法や特殊攻撃をいくつも使ってくるので、ヘタに攻撃される前に倒してしまうのがベスト。第1段階時にあらかじめシェルなどをかけておき、ノーグが現れたらG.F.の連続召喚で撃破だ！

◀カーバンクルを召喚するのも有効な手段だ。

やり込みチェック!! FFⅧ 訓練施設にいる「ガーデンの男」とのカードバトルに勝つとイイことが!!

訓練施設のドローポイントがあるマップに行くと、橋の先にガーデンの男がいる場合がある。そして、この男とのカード勝負に勝つと、バトル終了後G.F.の戦闘レポートが見られるという機能を追加してくれるのだ。ぜひとも、挑戦してみよう！

▶普通に話しかけるとアイテムが貰える。

カドワキ先生やニーダともカードバトルが可能!!

学園内で紛争が起きている間にカード勝負を挑めるのは、カドワキ先生とニーダ(覚えてる?)だけ。2人とも強いカードを持っているので狙い目だぞ。

▲[illegible]保健室に[illegible]

マスタールームでシュミ族発見!!

マスタールームへは、ノーグを倒したあとも行くことができる。そしてそこには、2人のシュミ族の人間(?)がいる場合があるのだ。「旅する者」と名乗る彼ら――一体何モノ？

▲カードで勝負することも[illegible]っているカードもなかなか強い。

リノアとデートができる！

スコール部屋にリノアが訪問してくると、リノアに学園内の案内と散歩をせがまれるぞ。このイベントは、まさにデート感覚で進むのだ！

▲思わずドキッとするようなセリフも。リノアファンは必ず見るべし！

食堂のパンが食べられる!?

MD層のイベント後、いったん学生寮に戻ることになるが、ここから学生食堂に行くと、あの大人気の"食堂のパン"が食べられるかもしれない(?)イベントが発生！　このイベントは、スコール班のメンバー構成によってパターンがさまざまに変化するぞ。必見!!

魔法を見せてくれ！

ノーグ戦後、すぐに2階のろうかへ行き、1人の男子生徒に話しかけると「魔法を見せてくれ」とせがまれる。ここで魔法を見せると…ゲッ！

MONSTER DATA ▶MD層　ハウリザード

HP 20	HP 30	HP 40	ドロー①	ドロー②
160	265	400	サンダー、ケアル	サンダー、サンダラ、ケアル、ケアルラ

「※攻略法はP.50」

▶MD層　ブエル

レベル	HP
20	160
30	265
40	400

ドロー①：ファイア、サンダー、ブリザド
ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ
弱点：風：○、聖：○
落とすアイテム：魔石のかけら、魔石

HP、防御力が低く、一撃で倒せるレベルのザコ。ただ、魔法はあまり効かないので使わないほうがいい。

ブラッドソウル

レベル	HP
20	900
30	1250
40	1700

ドロー①：ゾンビー、レビテト
ドロー②：ゾンビー、レビテト、サイレス
弱点：聖：◎、炎：○
落とすアイテム：魔石のかけら、ゾンビパウダー

魔法防御が高く、こちらをステータス異常にする（とくに暗闇）攻撃が得意。物理攻撃中心で倒そう。

トライフェイス

レベル	HP
20	6682
30	7950
40	9120

ドロー①：サイレス、ブライン
ドロー②：サイレス、ブライン、スロウ、バイオ
弱点：聖：◎、炎：○、毒：▼
落とすアイテム：死者の魂、呪いの爪

ファイア系魔法が効果大。ステータス攻撃を数多く持っているので、すぐに回復していくことも大切。

▶MD層　プリヌラ

レベル	HP
20	480
30	690
40	960

ドロー①：シェル
ドロー②：シェル、ブライン、バーサク
弱点：?
落とすアイテム：魔石のかけら、魔石、魔導石

そのときどきで弱点が異なるうえに、防御力が高い。ライブラでこまめに弱点を調べて、魔法を使おう。

●MD層　BOSS オイルシッパー

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
4270	5480	6750	8080

弱点：炎：○、水：×
ドロー①：エスナ、ブライン、ケアル、コンフュ
ドロー②：エスナ、ブライン、ケアルラ、コンフュ
落とすアイテム：魔導石

とにかくファイア系の属性攻撃と魔法、そしてイフリートで攻撃しよう。威力の高い攻撃を連発してくるので、HPもこまめに回復していく必要がある。ブラインで攻撃を回避することができれば、かなり楽に戦えるぞ。逆に暗闇状態にさせられた場合は、エスナをドローして回復すればいい。

●マスタールーム　BOSS ノーグ

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
10100	13100	16100	19100

弱点：風：[illegible]、毒：×
ドロー①：シェル、プロテス、エスナ、リヴァイアサン
ドロー②：シェル、プロテス、エスナ、リヴァイアサン
落とすアイテム：魔導石

左右のサグト～とソルト～は倒すのは不可能。上で説明した攻略法で、この2つに常に物理攻撃を与えて、赤にならない(魔法を使えない)ようにしながら、気長にセルト～を倒そう(セルト～のHPは2000で固定)。ノーグが出てきたあとも、同様に目の色に気をつけながら攻撃すればいい。

【弱点の記号】◎(非常に弱い)、○(弱い)、△(やや弱い)、×(無効)、▼(吸収)

※ノーグ出現前にドローできる魔法はそれぞれ次のとおり。【サグト・ヒサーリ】ドロー①：サンダー、レイズ／ドロー②：サンダラ、レイズ、バイオ　【ソルト・ヒサーリ】ドロー①②：デスペル、コンフュ、スロウ　【セルト・ヒサーリ】ドロー①：ケアル／ドロー②：ケアルラ

スコールたちの活躍によって、バラム・ガーデンはからくも危機を脱した。その後、一行は予期せぬ事態から、海上都市フィッシャーマンズ・ホライズンを訪れることになる。だが、そこにもイデアの魔の手が回っていて……？

フィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）

学園長室→F.H.→駅長の家→駅前→バラム・ガーデン→駅長の家の前（ライブ）

AREA POINT

▲駅長の家に行く前に、ホテル＆ショップを利用して、戦闘の準備を万全にしておこう。
▶駅長の家の右横にガルバディア・ガーデンのドドンナがいる。◎で話しかけると……？

フィッシャーマンズ・ホライズンへは2階奥のデッキ（P.55参照）から行くことができる。このF.H.では、まず駅長の家に向かうことになるが、そこでの話が終わって、バラム・ガーデンへ戻ろうとするとイベントが発生。その時点からエンカウントが始まり、バトルをしていくことになる。ちなみに、ここではバトル禁止を言い渡されるが、ボス戦では戦わないとストーリーが進まない。SeeDレベルが下がる恐れもあるので、ザコ戦も逃げる必要はない。

行動チャート

学生寮を出ると校内放送でシドに呼び出され、学園長室へ

2階廊下奥のデッキから外に出てF.H.へ

F.H.への通路を奥へ進み、突き当たりにいる男に話しかけ、リフトで下へ降りる

駅長の家の2階へ行き、会話が終了したら外に出て階段を上がる

ガルバディア軍襲来のイベント発生後、F.H.駅前へ

駅前で襲われているドープ駅長を助け、イベント戦闘へ

戦闘終了後、バラム・ガーデンへ続く通路にいるアーヴァインに話しかける

バラム・ガーデンの校庭へ行き、セルフィに話しかける

シドが校内放送でガーデンのリーダーにスコールを指名

ライブで演奏する楽器を選択

学生寮を出て、渡り廊下でリノアと話す

アーヴァインに2回話しかけて、駅長の家の前へ

ライブが始まったら画面右側へ移動して置いてある本を調べ、リノアと話す

校内放送で呼び出されたら学園長室（ブリッジ）へ

ニーダに話しかけ、〈そうだ〉を選択

バラム街へ

フィッシャーマンズ・ホライズン

釣りじいさんとのイベントで「ラストエリクサー」を入手できる！

このF.H.ではクレーンの先にいる釣りじいさんから最高級の回復アイテム「ラストエリクサー」をもらえるが、そのためにはいくつかのイベントをこなす必要がある。駅前での戦闘が終わったら試そう！

▲まずは、ジャンク屋の近くで釣りをしている少年に話しかける。彼が魚を釣り上げるまで何度も話しかけよう。

▲釣りじいさんがいる場所へは、ココのはしごを降りて行けばOK。スコールが立っている位置で◎ボタンを押そう。

▲クレーンの先に着いて、釣りじいさんに話しかけると、宿屋（ホテル）へ来るようにいわれる。すぐに行ってみよう。

▲ホテルの2階へ行くと話が始まる。途中で選択肢が発生するが、「かまわないが…」を選択しよう。

▲最後にこの桟橋での会話が終了すれば、ラストエリクサーをもらえる。途中の選択肢は、どちらを選んでもOK！

セルフィの「ラグナ様ページ♥」を見られる!!

駅前でのイベント戦闘終了後、バラム・ガーデンへ戻ると、セルフィが作った「ラグナ様ページ」が見られるようになっている。教室の学習用パネルを起動させ「学園祭実行委員からのお知らせ」を選択すると、このページが追加されているのだ。そこには、あのラグナの情報が詳しく書かれてあるのだが、これらの情報は、ある雑誌を読むたびに増えていくのだ。ガーデンに戻った際には、できるだけ見よう。

▶ほかの情報も更新されているので、チェックしよう。

PICK UP ［スコール委員長就任記念・ライブ］
選んだ楽器の組み合わせであとの展開が変化する

F.H.でのライブイベントでは、選んだ楽器の組み合わせによって、ライブ中のリノアの態度が変化する。右の2つの組み合わせのときと、まったく曲になってない失敗の場合の3パターンがあるのだ。

▶楽器は全8種類。その中から4つを選択する。

◀スコールとリノアの会話に注目しよう。

1 ロマンティックな曲

キレイな夜空とロマンチックな曲でシチュエーションはバッチリ！ ムードも盛り上がり、やがて2人は……と思ったら大間違い。リノアは突然、曲の雰囲気が「いやらしい」といい出し、結局帰ってしまう……。

◀途中までいい雰囲気だったのに……。

●楽器の組み合わせ●
サックス・ピアノ・エレキギター・エレキベース

2 軽快でノリのいい曲

これがベストの組み合わせ。心踊るようなリズムでポップな曲が奏でられていくぞ。その効果もあり、会話ははずんで、ムードはラブジェネレーション！ セルフィバンドのライブは、大成功のうちに幕を閉じる。

◀必ずこのパターンを見ておこう。

●楽器の組み合わせ●
ギター・フルート・フィドル・タップ

F.H.入口

ここのアレイズをドローするには？

釣りじいさんからラストエリクサーをもらうイベントをこなしたあとに来ると、じいさんはいなくなりドロー可能になる。

▼ドロー：アレイズ

クレーンの先

工場

クレーンの先に行くには？

クレーンの先へは、この工場の中央にあるはしごを降りると行くことができる。そこからは1本道なので、青い矢印に沿って進めばいい。ただ、途中に2つのはしごがある。◎ボタンで調べよう。

リフト

そばに立っている男に話しかけて、昇降を選択する。

駅長の家

◀ドロー：リジェネ

ホテル・ショップ

ホテル2階

作業場

駅前

▶ドロー：ヘイスト

駅構内

ジャンク屋

▲ドロー：シェル

FFVIII やり込みチェック!!

イベント戦闘終了後のリノアの反応が変化する!!

F.H.駅前での戦闘後に起きるリノアとの会話イベントは2パターンある。これはリノアがセルフィ班かスコール班のどちらに参加したかによって変化するのだ。

▲これはリノアがセルフィ班に参加した場合。　▲スコール班の場合だと明らかに態度が違う。

アーヴァインと作業場へ行け！

ボス戦後、ガーデンに戻ろうとするとアーヴァインが待っている。ここで2人で駅前の作業場に行くと、あるイベントが発生。さらにライブで演奏する楽器を選んでいるときに、アーヴァインを画面左に行かせると、そのまま1人で作業場に行ける！　続きのイベントも起こるぞ。

キミは図書館前にいるゼルとカードバトルした？

このF.H.でのイベントが終わる頃から、バラム・ガーデンの図書館前に行くと高い確率でゼルがいるようになる。カード対戦も可能だぞ！

MONSTER DATA

▶フィッシャーマンズ・ホライズン

ガルバディア兵

HP 20	HP 30	HP 40
240	415	640

ドロー①	ドロー②
ファイア、サンダー、ブリザド、ケアル	ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ケアルラ

「※攻略法はP.52」

▶フィッシャーマンズ・ホライズン

SAM08G

HP 20	HP 30	HP 40
2500	4075	6100

ドロー①	ドロー②
シェル、プロテス	シェル、プロテス、レイズ

「※攻略法はP.52」

GIM47M

HP 20	HP 30	HP 40
700	1050	1500

ドロー①	ドロー②
エスナ、ケアル	エスナ、レイズ

「※攻略法はP.50」

エリート兵

H P	
20	460
30	740
40	110

弱点：毒・△

ドロー①：ファイア、サンダ、ブリザド、ライブラ

ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ライブラ

落とすアイテム：ポーション、フェニックスの尾、散弾、コテージ

中ボスとして登場するものの、マジで弱い。ドローできる魔法に興味がなかったら、軽〜く倒しましょう。

●フィッシャーマンズ・ホライズン

BOSS BGH251F2

20	30	40	50
7000	8000	9000	10000

弱点：水、雷：△、地：△、毒：×

ドロー①：シェル、プロテス、ストップ

ドロー②：シェル、プロテス、ストップ

落とすアイテム：ミサイル

以前に戦ったときよりも数段強くなっていて、かなり手強い。動きも素早く、ビームキャノンを連発されるとつらい。これに対応するため、ヘイスト、プロテスは常にかけておきたい。G.F.の連発、とくにリヴァイアサンをフルに活用して一気に倒してしまおう。倒すと中から……！

【弱点の記号】◎(非常に弱い)、○(弱い)、△(やや弱い)、×(無効)、▼(吸収)

F.H.を旅立ったスコールたちは、いったん故郷であるバラム街へ戻ることにする。だが街に着くと、そこには大勢のガルバディア兵の姿が!! 一行はガルバディア軍を撃退し、街を解放するために潜入することになるのだった。

バラム街

街の入口→ゼルの家→ホテル入口→港→ゼルの家→港→駅構内→ホテル→バラム・ガーデン

AREA POINT

ここでの注意点は、次にとる行動がわかりにくいこと。行き先を指示されることが少ないので、街をしらみつぶしにまわって、いろいろな人と会話し情報を集めていくことが重要になるぞ。さらに戦闘はボス戦のみだが2連戦となり、間にはHP回復のタイミングもない。いつもより防御重視で魔法やG.F.をジャンクションしておかないと苦戦は必至だ。雷神を追ってホテルに向かう前に、必ずゼルの部屋でセーブしよう。

▲ここではゼルが強制参加となるぞ。全体のバランスを考えて、残る1人のメンバーを決定しよう。できれば女性がいいぞ！

◀1回目は雷神との戦闘。そのあとに風神と雷神の2人と戦うことになる。どちらもかなり手強いぞ。

バラム街

行動チャート

バラム入口でレンタカー屋のそばにいるガルバディア兵に話しかける

付近をウロウロしたあと、ガルバディア兵に近づく

ジャンクションチェンジ ※ゼルをパーティに入れていなかった場合のみ

ゼルの家に行き、奥の部屋にいるゼルの母親に話しかける

ホテルに行き、入口の前に立っているガルバディア兵に話しかける

埠頭へ行って犬を連れているガルバディア兵に話しかける

ゼルの家に行って、ゼルの母親に話しかける

港に行って犬に話しかけたあと、犬を追ってバラム駅構内へ

雷神を追ってホテルに行くとイベント戦闘が2回連続で発生

戦闘終了後、バラム・ガーデンの学園長室で、セルフィがトラビア・ガーデンへ行きたいという

パトロール中の指揮官を捜し出せ

バラム街ですることは、パトロール中という指揮官（雷神）を捜すこと。ただ、そのためにはいくつかのイベントをこなす必要がある。その手順については右で詳しく解説してあるので、ポイントごとにしっかりチェックしよう。ちなみに犬はすぐに追わないと、駅に行っても雷神は出てこない。その場合はもう一度港に戻り、③から繰り返そう。

▲兵士や街の人々に話しかけて指揮官に関する情報を集めよう。

①港の兵士と話す
画面手前の兵士に話しかけると指揮官が釣った魚を食べるため、どこかへ行ったという話が聞ける。

②ゼルの母親と話す
指揮官はゼルの家で魚を焼いたあと、またどこかへ行ってしまったらしい。家の中にはその魚の強烈なにおいが…。

③犬に匂いをかがせる
港にいる犬に話しかける。すると、スコールたちについた魚のものと同じにおいを追って、突然犬が走り出すぞ！

④犬を追っかけて…
犬を追って駅構内に行くと、列車内から雷神が飛び出してホテルへと逃げていく。ホテルに行けば、戦闘に突入だ！

ゼルの部屋がホテルがわりになる ……Ⓐ

街のバラム・ホテルは、ガルバディア軍の司令室として利用されているため、宿泊することができない。しかし、ゼルの家へ行くと、これまで入れてくれなかったゼルの部屋に入れてもらえるのだ。部屋の中のベッドを調べれば休むことができるので、ここをホテル代わりに利用しよう。

▶何度かゼルに話しかけると、それ以降入れるようになる。ただし、バラム街のイベント後は、休むことはできなくなる。

◀ゼルの部屋のサンドバックは、叩くことができる！でも本誌攻略班で6時間叩き続けましたが、何も起こりませんでした…。

秘密の抜け道から街の外に出られる

街の入口では兵士が道をふさいでいるため、いったん街の中に入ると外に出ることはできない。しかし、右に掲載しているチャートのとおりに行動すれば、外へ出ることができるぞ。しかも、もう1度街の中に入るときに、パーティを編成し直すこともできるのだ。

▶兵士の注意をひく場面では、チビ暴れん坊が画面外に消えるまで、会話ウインドウをずっと開いたままにしておくこと。

トラビア・ガーデンへ

街の外に出る方法

ゼルの家の隣にある民家で女の子に話しかける

ゼルの家の奥の部屋でチビ暴れん坊に2回話しかける

ゼルの家の隣にある民家でチビ暴れん坊に話しかける

バラム街入口でガルバディア兵に話しかけ、兵士の注意をひく

ゼルの家の前でチビ暴れん坊に話しかけ、「そうだな」を選択

ワールドマップへ

※ホテル前の兵士と、まだ話していない場合は話しておくことが必要。

風神からG.F.「パンデモニウム」をドロー

ホテルで戦う風神からは、G.F.「パンデモニウム」をドローできる。ホテルの前で雷神と戦ったすぐあとの戦闘なので、あまり余裕はないはず。戦闘に突入したら、真っ先にドローしよう！

◀当然のことながら、ここでドローしないと2度と手に入らないぞ!!

▶パンデモニウムは風属性のG.F.。その攻撃力の高さはかなり魅力的だ。

ワールドマップへ

バラム街入口

▼ドロー：サンダー

ジャンク屋

バラム駅

駅構内

ゼルの部屋

ゼルの家

埠頭

◀ドロー：ケアル

港

ホテル

▼このバラム街のイベント中には、入ることはできない。

FFVIII やり込みチェック!!

港に駐車された車の裏で謎の情報屋を発見！

港に駐車されている車の陰には、謎の情報屋が隠れている。話しかけると聞きたい情報を松、竹、梅の3つのコースから選べるぞ。ただし、情報料としてムチャなお金を取られる。

▲[illegible]回[illegible]を連打してみよう。

PICK UP [VS風神&雷神]

まずは雷神を倒せ！

この戦闘では、とにかく雷神の攻撃力の高さが脅威。またHPも高いので、雷神から先に倒すのが最善策といえるだろう。戦闘が始まったらプロテスで防御力を上げ、G.F.を連発して一気に倒そう。風神は魔法が強力だが、パンデモニウムをドローすると魔法を使ってこなくなる。そうすれば、あとは直接攻撃で楽に倒せるぞ。

▶雷神は防御力が高いので、G.F.か魔法で攻撃しよう。

◀雷神は、なぜか女性キャラに攻撃してこないぞ。

▶風神の「砕」を受けるとHPが1になる。注意！

MONSTERDATA ▶バラム街

ガルバディア兵

HP 20	HP 30	HP 40
240	415	640

ドロー①	ドロー②
ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ

「※攻略法はP.52」

●バラム街

BOSS 風神

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
6000	9000	12000	15000	毒：△ 風：▼

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
エアロ ケアルラ レイズ パンデモニウム	エアロ ケアルラ レイズ パンデモニウム	？？？？ ラストエリクサー

雷神よりはHPが低いが、全体魔法や威力の高い攻撃を連発してくる。魔法は効きにくいので、物理攻撃を中心にHPを常に回復しながら戦おう。HPを1されてしまう技はかなり脅威だが、逆に特殊技で反撃してもいい。G.F.のパンデモニウムは絶対にドローしておこう。

●バラム街

BOSS 雷神

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
8000	12000	16000	20000	毒：△ 雷：▼

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
サンダー プロテス シェル	サンダー サンダラ プロテス シェル	パワーアップ

攻撃力、HPが非常に高く、プロテスが欠かせない。ドローして常に防御力を上げて戦おう。パーティに男性キャラが1人でもいると、女性キャラには絶対に攻撃をしてこないという特徴を持っている。HPが減って本気を出すと、とても強い技で攻撃してくるので味方の残りHPには要注意。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、△（やや弱い）、×（無効）、▼（吸収）

故郷の状況が気になるセルフィの勧めに従い、トラビア・ガーデンへと向かうスコールたち。そのあと、イデアの家へと乗り込もうとするが、ガルバディアがバラム・ガーデンに対し総攻撃を開始。指揮を執るのは、あのサイファーだった！

トラビア・ガーデン～バラム・ガーデン

➔トラビア・ガーデン➔イデアの家➔バラム・ガーデン

▶AREA POINT

バラム街を解放したあとのスコールたちは、北の大陸・トラビアから南の大陸・セントラにあるイデアの家まで、まさに世界中を駆け回ることになる。最終的にはサイファー率いるガルバディア軍に攻め込まれ、バラム・ガーデン内で防衛戦を繰り広げることになるが、それまでに世界のあちこちを廻って気になる場所へ行ってみるのも悪くないぞ。

▶トラビアは大陸のほとんどが雪に覆われた広大な大地。人が住むには厳しい環境だ。

▲トラビア・ガーデンの生徒から聞くことができる謎のメッセージ。いったい、そこに何があるというのだろうか？

トラビア・ガーデン

行動チャート

- トラビア・ガーデンに入る（壁を登っていく）
- セルフィと2回会話する
- 運動場へ行き、そこから出ようとする
- イデアの家を目指す

▼ドロー：サンダガ

PICK UP
［イデアの家はどこにある?］

トラビア・ガーデンのイベントで、魔女イデアとの戦いが、避けられない運命であることを再確認したスコールたち。次に向かうのはズバリ、魔女イデアがかつて住んでいた家だ。そのイデアの家がどこにあるのかというと、なんとトラビアからは遙か彼方に位置する、南の大陸・セントラのグッドホープ岬。実際にそこまで移動しなくてはならないが、ちょっとわかりづらい場所にある。そこで、イデアの家の詳しい場所を画面写真とワールドマップで紹介しておくので、これを参考に移動しよう。常にマップをチェックしながら移動していくといいぞ。なお、この時点では実際にイデアの家に入ることはできず、そのままガルバディア軍との攻防戦へと突入してしまうのだ。

▲これが問題のイデアの家だ。グッドホープ岬にある灯台の側に建っているので、近くまでくれば、すぐわかるはずだ。

見逃すな！セルフィがらみのミニイベント

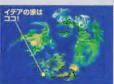
トラビアでは、セルフィに話しかけたあとに、あちこち歩き回ると、セルフィに関するミニイベントが発生する。特に[illegible]、セルフィのファンは[illegible]！

▶①[illegible]ンピ[illegible]べる[illegible]けセ[illegible]ロフ[illegible]示される。

▶②の場所へ右から行くと、トラビアの子どもたち（年少生徒）とセルフィのイベントが発生。

筆記試験 レベル6解答

第1問	第2問	第3問	第4問	第5問
YES	NO	YES	YES	NO

【第2問解説】沈黙状態ではG.F.は召喚できない。【第5問解説】戦闘不能、毒、石化、暗闇、沈黙、ゾンビは、バトル終了後も解除されない。

行動チャート

- イデアの家の近くにいる ガルバディア・ガーデンに近づく
- ガーデン内に指示の放送を流す
- エレベータで下へ
- キスティスと会話する
- パーティ編成（ジャンクションチェンジは必要なし）
- 校庭に行きゼルと会話する
- リノアと会話
- ブリッジへ行く（行こうとすると放送がかかる）

ジャンクションチェンジ

- ゼル班、校庭の奥へ進む（ムービーイベント発生）
- ゼル班、スコールを追って出口へ
- パーティ編成（3班に分ける）

ジャンクションチェンジ

- スコール班、2階教室へ入る
- スコール班、ボス：パラ・トルーパー×3とバトル
- スコール班、教室の女生徒と会話（放送が流れる）
- スコール班、3階ブリッジへ
- 2Fで年少生徒（マーク）と会話
- 扉の前でスイッチを押し 非常口を開く
- 兵士と空中でバトル（ミニゲーム）
- 左へ走り、ガルバディア・ガーデンへ入る

バラム・ガーデン

園内放送で戦闘の指示を出そう!!

ガルバディア軍との直接交戦に入る前に、園内放送で戦闘の指示を出すことになる。指示内容の一覧から、「攻撃の準備」「守りの準備」「仲間のこと」「年少クラスのこと」の4つを選んだら、最後に「以上！指示無し！」を選べばOKだ。失敗してもストーリーに変化はないが、あまりに変な指示を出してしまうと、SeeDレベルが下がってしまうこともあるので、十分に注意しよう。

◀出したい指示を自由に選ぶ。ここでの内容はストーリーには影響しない。ただ、SeeDレベルを下げたくない人は注意しよう。

教室でのパラ・トルーパー戦には要注意!!

ガルバディア軍との交戦中、2階教室で強制的に起こるガルバディア兵との戦闘。ここでは、ただでさえやっかいなパラ・トルーパーが3体も出現する。ステータス異常を与える魔法を頻繁に使うので、魔法やG.F.主体のパーティだと苦戦は必至。そこで、「アイテム」（または「ちりょう」）のコマンドをセットして、ステータス異常を回復できるようにしておこう。

◀教室に入ると、強制的に戦闘になる。その前に、ちゃんと準備を整えておくようにしよう。

ガルバディア兵に追いつめられたときの行動は？

逃げ遅れた年少組の生徒を助けたあと、スコールはガルバディア兵に追いつめられてしまう。ここでは、◎ボタンを押すとAVGのような行動の選択画面になるので、「あたりを見回す」→◎ボタンを押す→「非常口のドアを開く」と選んでいけばOKだ。それ以外の選択をすると、ガルバディア兵にダメージを与えられ、再び追いつめられるだけなので注意しよう。また、その場から移動しようとしても同様の結果となってしまう。うっかり✚キーを押してしまわないように注意しよう。

◀この状態になったら、まず◎ボタン。移動しないように。

▶選択画面での行動は、間違えないようにしよう。

FFVIII やり込みチェック!! 園内放送で失敗すると……

園内放送での戦闘指示を失敗してしまうと、そのあとのメッセージが多少変化する（SeeDレベルが下がることもある。）のだ。指示した内容によって様々なパターンが用意されている。

2階の生徒に指示を出せる

校庭に向かうとき一度2階に立ち寄るが、ここで2階にいる生徒たちに話しかけると、それぞれに指示を出すことができる。指示の内容は重要ではないが、スコールの指導者としての才能を見いだすことができるイベントだ。

PICK UP ［ガルバディア兵とのミニゲーム］

ガルバディア兵との空中戦（ミニゲーム）では、まず一発パンチ（◎ボタン）を当てたら、すぐにガード（◎ボタン）。そしてガルバディア兵がガードの姿勢を見せたら、すかさずパンチで攻撃。あとはガード→パンチを繰り返すだけでOK（タイミングは早め）。これで、かなり高い確率で勝てるはずだ。

▶基本的にガード→パンチの繰り返しになるぞ

▲自分のHPは、画面下にあるバーで表示。非常口での行動によって、HPの残量が変わってくる。

- △：必殺技
- ○：パンチ
- ×：キック
- □：ガード

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、×（無効）、▼（吸収［回復する］）

MONSTERDATA ▶ バラム・ガーデン

パラ・トルーパー

HP	
20	880
30	1125
40	1440

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	弱点
エアロ ウォータ エスナ	エアロ ウォータ エスナ	万能薬 フェニックスの尾 ハイポーション	毒：○

複数で出現し、グラビデやST魔法を連発してくる厄介な敵。カーバンクルで防いで戦おう。

モンスター	HP 20	HP 30	HP 40	ドロー①	ドロー②	備考
SAM08G	2500	4075	6100	シェル プロテス	シェル プロテス レイズ	「※攻略法はP.52」
GIM52A	2600	3650	5000	ヘイスト スロウ	ヘイスト スロウ デスペル	「※攻略法はP.50」
ガルバディア兵	240	415	640	ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ	「※攻略法はP.52」
エリート兵	460	740	1100	ファイア サンダー ブリザド ライブラ	ファイラ サンダラ ブリザラ ライブラ	「※攻略法はP.50」

第6問	NO	第7問	YES	第8問	YES	第9問	NO	第10問	YES

【第6問解説】使えるのは「たたかう」だけである。【第9問解説】攻撃力重視、防御力重視、魔力重視の3パターンある。

バラム・ガーデンに侵攻してきたガルバディア軍の先兵を、なんとか食い止めたスコールたち。しかし、これ以上の侵攻を許せば、陥落は免れない。そこでスコールたちは、イデアのいるガルバディア・ガーデンへ攻め込むことに。

ガルバディア・ガーデン

➔ガルバディア・ガーデン

▶AREA POINT

いよいよDISC2のラストとなる、ガルバディア・ガーデン内での戦い。ここでついに魔女イデアとの決着をつけることになるのだ。決戦の地となるガルバディア・ガーデンは、以前に訪れたときよりも移動できる範囲が広がっており、かなり迷いやすくなっている。しっかりとMAPをチェックし、自分の位置を見失わないようにしよう。なお、ガルバディア・ガーデンに入ったら、バラム・ガーデンに戻ることはできない。

◀ガルバディア・ガーデン内は似たような通路も多く、ロックされた扉もある。かなり迷いやすいので注意。

▶マスタールームではサイファーとの戦いも待っている。厳しい戦いになるので、気を引き締めてかかろう。

行動チャート

- リノアとともにガルバディア・ガーデンへ
- パーティ編成
- ジャンクションチェンジ
- カードキー1入手 A
- カードキー2入手 B
- カードキー3入手 C
- ボス：ケルベロスとバトル D
- マスタールームで ボス：サイファーとバトル
- イデアを追って大講堂へ
- ボス：サイファーとバトル
- ボス：イデアとバトル
- DISC2終了

マップの見方 マップ同士をつなぐ線の途中に、「カードキー○」とある場合は、その番号のカードキーが必要です。

ガルバディア・ガーデン

◀ドロー：レイズ

▲ドロー：プロテス

▲ドロー：シェル

◀ドロー：ヘイスト

カードキーを手に入れイデアの元へ！……ABC

ガーデン内の多くの扉はロックされているので、イデアのいるマスタールームへ行くにはカードキーを1、2、3の順に手に入れていく必要がある。それぞれMAP上のA、B、Cの順番で入手できるので、しっかりMAPをチェックして最短ルートを通っていこう。

▶マップのA、B、Cの場所で、生徒に話しかければカードキーをもらえるぞ。

筆記試験 レベル7解答

第1問	YES	第2問	YES	第3問	YES	第4問	YES	第5問	YES

マスタールームでサイファーとバトル……でも、その前に

マスタールームへ入り、サイファーに近づくとそのままサイファーとの戦闘に入る。以前戦ったときよりも強くなっているので、サイファーに近づく前に準備を整えよう。もしストックしている魔法に不安があるなら、一度マスタールームを出て、ザコからドローしておこう。また、ここに来る前にケルベロスを倒しておくと、以降の戦闘がグッと楽になる。できるだけケルベロスを倒してからくるようにしよう。

▶マスタールームでは慌ててサイファーに近づかないように。右にあるセーブポイントで一度セーブしておくといいぞ。

FFVIII こんな場合だけどカードゲームもできる

やり込みチェック!!

ガルバディア・ガーデンでスコールたちにカードキーを渡してくれる生徒たち。彼らに○ボタンで話しかけると、いつも通りカードゲームをすることができるのに、戦闘準備中ではあるが、イデアとの戦闘後はガルバディア・ガーデンに入れなくなるので、必ず1度は生徒たちと対戦してどんなカードを持っているかだけでも確認しておこう。

◀かといって、あまり熱中

FFVIII 風神・雷神と会うこともできる！

やり込みチェック!!

ガルバディア・ガーデンの2階の廊下には、風神・雷神の2人がいる。といっても戦闘になるワケではなく、サイファーのことに関して、ちょっとした会話をすることができるのだ。微妙な立場に揺れる2人の心境が理解できるので、ぜひ聞いておこう。

◀戦いになるワケではないので……話

第6問	YES	第7問	NO	第8問	YES	第9問	YES	第10問	NO

【第7問解説】精神は魔法防御力に関係している。【第10問解説】ワールドマップ移動中は、歩くことはできない。ダンジョンでは歩けるが、敵は出現する。

DISC2の締めくくりとなるBOSS連戦を完全攻略!!

VSサイファー(2)の場合

●サイレス&プロテスで楽勝!!

サイファーとの２度目の戦い。前回戦ったときよりも強くなっているが、こちらもそれなりにレベルアップしているので、そんなに苦労はしないはず。まずサイレスかセイレーンでサイファーの魔法を封じ、全員にプロテスをかける。これで、相手の攻撃はほとんど効かなくなるぞ。あとは全力で攻撃していこう。G.F.がしっかり育っていれば、数回召喚するだけでも倒せるだろう。

◀ただの前哨戦。ここで苦労するようなら、鍛え直しだ。

VSサイファー(3)の場合

●イデア戦に向けて下準備のための戦い!?

３度目のサイファー戦。とりあえず、プロテスをかけておけば、問題なく倒せるだろう。しかしサイファーを倒すと、そのままイデアとの直接対決へと突入する。そのときに備えて、全員にシェル（と、できればケルベロスを召喚してのトリプル）をかけておきたい。あと少しでサイファーを倒せそうな状態になったら、イデア戦のための下準備を整えるようにしよう。

◀後ろに控えるイデアは、サイファーを倒すまでは攻撃できない。まずはサイファーを片づけよう。

▶次のイデア戦は楽勝とはいかない。イデアとの戦いに備え、魔法の消費はできるだけ抑えたい。

VSイデアの場合

●アレクサンダーのドローを忘れるな!

サイファーを倒した直後に戦闘に入るので、サイファー戦での状態が継承される。上で書いたように、あらかじめシェル、プロテスなどをかけておけばイニシアチブを取れるぞ。戦闘になったらまずG.F.のアレクサンダーをドロー。あとは、グラビデが効くので、これを連発してHPを減らしていこう。ケルベロスを召喚してトリプルをかけておけば、かなり楽に戦えるようになるぞ。

◀まずはイデアからアレクサンダーをドローだ。これだけは絶対に忘れないようにしよう。

▶とにかく、グラビデを（トリプルで）連発。

グラビデで押せ!

VSケルベロスの場合

●ガルバディア・ガーデン最強の敵!?

ロビーにいるG.F.で、倒すと仲間になる。倒さなくても先に進めるが、召喚攻撃がとにかく便利なので、絶対に仲間にしておきたい。戦闘では、ケルベロス自身からドローできるトリプルをかけ、グラビデを中心に攻撃。ケルベロスがトリプルを使ったら、デスペルでトリプルを解除すること。余裕があれば、シェルをかけておこう。

▲パーティの平均レベルが低いときには、トリプルをドローできない場合がある。そのときはダブルをドローして、自分たちにかけるようにしよう。これだけでも違うぞ。

MONSTERDATA ▶ガルバディア・ガーデン

クリープス

HP	
20	600
30	950
40	1400

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
サンダー、レイズ	サンダラ、レイズ	雷：×　聖：○	魔石のかけら、サンゴのかけら、呪いの爪、ダイナモ石

ハートブレイクに気をつければ、そんなに強い敵ではない。レイズをドローしておこう。

ダブルハガー

HP	
20	900
30	1250
40	1700

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ファイア、サンダー、ブリザド	ファイラ、サンダラ、ブリザラ	風：○　聖：◎	魔石のかけら、魔石、魔導石、いやしの水

形態変化で攻撃パターンを変えてくる変わった敵。ほとんど魔法しか使わないので、サイレスで封じよう。

ブリッツ

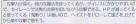
HP	
20	1040
30	1425
40	1920

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
サンダー	サンダー、サンダラ	雷：▼	味方殺しの剣、サンゴのかけら

自らにサンダーをかけて帯電させる。帯電しているときに近づくとダメージを受けるので、魔法を使おう。

ワイルドフック

HP	
20	5400
30	6450
40	7800

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
エアロ	エアロ、デスペル	なし	風車、魔石のかけら、とがった爪、風切り羽

威力が高く、ステータス異常を与える攻撃をいくつも持っているため、回復の必要あり。とがった爪は貴重。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、×（無効［まったく効かない］）、▼（吸収［与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう］）

●マスタールーム

BOSS サイファー（2）

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
7000	10000	13000	16000	毒：△

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ファイア、サンダー、デスペル、ヘイスト	ファイラ、サンダラ、デスペル、ヘイスト	英雄の薬　????

攻撃力が高く、強力な魔法を使ってくるが、サイレスにかかりやすいので、セイレーンで沈黙の効果を狙いながら攻撃できる。HPが減ってくると使ってくる「鬼斬り」は強いので、ヘイストをドローして速さを上げてから集中攻撃で倒そう。

●大講堂

BOSS サイファー（3）

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
5000	7000	9000	11000	毒：△

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ファイア、サンダー、デスペル、ヘイスト	ファイラ、サンダラ、デスペル、ヘイスト	???

サイファー（2）よりもHPも素早さも低いが、今回は最初から強い技を使ってくる。プロテスで防御力を上げて、G.F.を活用すればそんなに強い相手ではないが、次のイデア戦との間にHPを回復できないので、常に最大HPあたりを維持しておきたい。

▶スケートリンク

スラッパー

HP	
20	590
30	1080
40	1710

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ブリザド	ブリザド、ブリザラ、ウォータ	なし	ハイポーション

単体で出現することはほとんどなく、素早い動きで連続攻撃してくる。ヘイストやスロウを活用しよう。

●大講堂

BOSS イデア

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
10000	15000	20000	25000	なし

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ブリザド、グラビデ、エスナ、アレクサンダー	ブリザラ、グラビデ、エスナ、アレクサンダー	英雄の薬、????

メイルシュトロームを受けると、全員のHPが半分になり、さらにカーズになってしまう。エスナをドローしてすぐ回復しよう。防御力、魔法防御が高く、弱点もないのでダメージを与えにくいが、始めはグラビデでHPをガンガン減らし、少なくなってきたら、物理攻撃で倒そう。

●ホール

BOSS ケルベロス

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
9000	10000	11000	12000	雷：▼　風：×

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
クエイク、ダブル	クエイク、ダブル、トリプル	Gリターナー、????

HP、魔法防御が非常に高く、トリプルを使って連続して魔法攻撃をしてくる。リフレクを使うと、跳ね返した魔法で回復されてしまうから、シェルを活用しよう。とても強いので、クエイクはレビテトで回避し、トリプルやグラビデをうまく使っていこう。

▶ガルバディア・ガーデン

GIM52A

HP 20	HP 30	HP 40
2600	3650	5000

ドロー①	ドロー②
ヘイスト、スロウ	ヘイスト、スロウ、デスペル

「※攻略法はP.50」

トライフェイス

HP 20	HP 30	HP 40
6682	7950	9120

ドロー①	ドロー②
サイレス、ブライン	サイレス、ブライン、スロウ、バイオ

「※攻略法はP.57」

筆記試験 レベル８解答

第１問	NO	第２問	YES	第３問	NO	第４問	NO	第５問	YES

【第１問解説】ファイア、サンダーなどの魔法を使う。【第３問解説】パーティアビリティ。【第４問解説】スロウ状態になる。

魔女イデアとの戦いに勝利したスコールたち。しかし、その戦いのあと、リノアが原因不明の昏睡状態に陥ってしまう。その原因と治療法を知る唯一の手がかりは、イデアの家にあるらしい。スコールたちは再び、イデアの家を訪れるのだが…。

イデアの家

➔バラム・ガーデン➔イデアの家➔バラム・ガーデン

AREA POINT

イデアを倒せば終わると思われていたこの戦いだが、物語は急転直下、思いもよらぬ方向へと進んでいく。謎の昏睡状態に陥ってしまったリノアの治療法を求め、スコールたちは再びイデアの家へと向かった。そこでスコールたちはイデアに隠された数々の真実を聞くことになる。他ならぬイデア本人の口から語られるその真実を知ることにより、物語は重要なターニングポイントを迎えることになる。話も複雑になってきたので、このあたりで、自分なりに物語を整理しておくことをオススメする。なお、イデアの家の場所を忘れてしまった人は、P.62を参照しよう。

▲以前訪れたときは入れなかったが、今度は中に入ることができる。

▲イデアの家の周りにもモンスターは出現する。このあたりで、少し魔法をドローしておくのもいいだろう。

行動チャート

バラム・ガーデン内の保健室を出て外へ

パーティ編成

ジャンクションチェンジ

イデアの家に行き、シドと会話

イデアと2回会話する

帰ろうとするとキスティスに呼び止められる

バラム・ガーデン内の保健室にいるリノアの所へ

ラグナ編へ

イデアの家

▲ドロー：ケアルガ

ワールドマップへ

ラグナ編に入る前に、魔法をチェック!!

イデアの家のイベント後、バラム・ガーデン内にある保健室へ行くと強制的にラグナ編に突入する。でもその前に、しっかり魔法のチェックをしておこう。なぜなら、ラグナ編に入る前に、キロスとウォードに誰を対応させるかを選ぶことができる（例えばキロスにセルフィを対応させると、セルフィの持っている魔法がキロスに渡る）からだ。もし、魔法を持っていないキャラを選ぶと、キロスとウォードが魔法を持っていない状態になってしまうので注意しよう。ちなみに、G.F.はラグナ（スコール）がジャンクションしているもの以外は、すべてはずされた状態になる。

◀誰がどんな魔法を持っているかしっかりチェックしておこう。

▼ちなみにラグナはスコールに対応している。変更はできない。

第6問	YES	第7問	NO	第8問	NO	第9問	YES	第10問	NO

【第7問解説】ガルバディア、トラビアにもある。【第8問解説】炎の洞窟にボムはいる。【第10問解説】ジャンク屋は、武器を改造する店である。

キロス、ウォードとともに旅を続けるラグナだったが、旅費が尽きたため、映画のエキストラでアルバイト。ラグナが扮するは、伝説の魔女の騎士。しかしそこへ本物のドラゴンが現れ、ラグナは慣れないガンブレードで戦うことに……。

ラグナ編4

トラビア渓谷

AREA POINT

ラグナ編4で描かれるのは、トラビア渓谷でのちょっとしたエピソード。ミニゲームのあとはすぐにボス戦なので、普通に進めるだけなら、ほとんど歩き回ることなく終了してしまう。しかし、ボス戦に入る前の選択肢で「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選ぶと、自由に渓谷を歩き回ることができるようになる。特に珍しいアイテムが落ちているワケでも、イベントがあるワケでもない。しかしセーブポイントがあるので、念のためにセーブしておきたい。また、ザコ敵も出現するので、魔法をドローすることもできるぞ。

◀ルブルムドラゴンとは、最初はミニゲームで対決することになる。まずは1勝だ！

◀その後、通常のバトルでルブルムドラゴンと戦う。でも、その前に……。

トラビア渓谷

行動チャート

ラグナ編4

ルブルムドラゴンとミニゲームでバトル

↓

「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選択する

↓

ジャンクションチェンジ

↓

ボス：ルブルムドラゴンとバトル

戦う前に1回逃げよう …………… A

ボスのルブルムドラゴンとの直接対決前に、選択肢で「ちょ、ちょっと～」を選んで一度渓谷に戻ろう。そしてジャンクション（G.F.&魔法）をしっかりと行い、セーブポイントでセーブをしてから戦いに望もう。

VSルブルムドラゴン

●準備はしっかり整えた？

HPが高いので、グラビデで削ってG.F.でトドメを刺そう。

FFVIII ウォードがいない場合も？

ラグナ編4は、ウォードが登場しない場合もある。ティンバーマニア[illegible]になっているらしい。

PICK UP [ドラゴンとのミニゲーム]

攻撃と防御しかない単純なミニゲーム。次の行動までに間があるので、そのタイミングを覚えよう。負けても「まだまだ!!」を選べば何度でも戦えるので慌てずに。「もうだめ…」を選ぶとゲームオーバーだぞ。

×＝攻撃 ◎＝防御

MONSTERDATA ▶ トラビア渓谷

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、×（無効［まったく効かない］）、▼（吸収［与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう］）

バイトバグ

HP	30	410	40	590	50	810

ドロー①	ドロー②
ファイア ライブラ	ファイラ ライブラ

「※攻略法はP.47」

※ここからのモンスターのHPは、パーティーの平均レベルがLV30、40、50のときのものになります。

▶トラビア渓谷

メズマライズ

HP	
30	1200
40	1650
50	2200

ドロー①	ドロー①
ケアル エスナ	ケアルラ エスナ レイズ

弱点	落とすアイテム
なし	命の指輪 メズマライズの刃、???

メズマライズの刃はぜひ欲しいアイテム。苦戦することはないが、ブレードショットには油断するな。

BOSS ルブルムドラゴン

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
12700	19975	27900	36475

弱点	
炎	▼
風	▼
冷	△
聖	△

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
エアロ ファイラ	エアロ ファイガ グラビデ	火竜の牙 闘気のかけら

とにかく強く、頭のいいドラゴン。こっちがリフレクをかけると、自分にもリフレクをかけて魔法を跳ね返してくる。HPが高いので、グラビデで一気にHPを減らすことができる。あとは、アレクサンダーやシヴァなどを使って攻撃しよう。

筆記試験 レベル9解答

第1問	NO	第2問	YES	第3問	NO	第4問	NO	第5問	NO

【第1問解説】できない。【第3問解説】持っていない魔法でも出る。【第4問解説】抜けることはない。【第5問解説】セットしなければ使えない。

定まった拠点を持たず、常に船で移動しているという白いSeeD。その船にいるある人物が、昏睡状態のリノアを治すカギを握っているらしい。スコールたちはイデアの助言に従い白いSeeDの船を訪れるが……。

白いSeeDの船

➔バラム・ガーデン➔イデアの家➔白いSeeDの船➔バラム・ガーデン

▶AREA POINT

白いSeeDの船は、南の大陸・セントラ（イデアの家がある大陸）の、どこかの入り江に停泊している。実際に白いSeeDの船が停泊している場所まで移動しなくてはならないのだが、とにかくセントラは地形が入り組んでいる場所が多いうえに、船そのものが見えにくい。そう簡単には発見できないはずだ。あたりをよ〜く見回しながら、慎重に探していこう。船の詳しい場所については、下のカコミを参照。

◀白いSeeDの船を探す前にまずイデアの家で手紙を預かっておこう。そうしないと船は出現しないのだ。

▶船に入ってしまえば、内部はとても狭い。ただ、ここでは目的の人物とはすれ違いになってしまうのだ。

行動チャート

保健室で目覚め、バラム・ガーデンから外へ出る

パーティ編成

ジャンクションチェンジ

イデアの家へ向かう

イデアと会話し、手紙をもらう

白いSeeDの船を探す

白いSeeDの船でリーダーと2回会話する

船を出てバラム・ガーデンへ

白いSeeDの船

白いSeeDの船をさがせ!!

白いSeeDの船は、下のワールドマップの位置に停泊している。ただし、とにかく船自体が見えにくく、とても発見しにくい。視点変更をうまく使って、じっくり探してみよう。

場所はココ!

▶このあたりを重点的に探していこう！

▲ドロー：ホーリー

船から降りるときは少年に話しかけよう…Ⓐ

船でのイベントが終わったら自動的にバラム・ガーデンに戻ってくるが、その後もう一度船を訪れることも可能。ただしその場合、甲板にいる少年に話しかけ、選択肢で「疲れた……」を選ばないと船から降りられないので注意。

▲2度目以降は、甲板で疲れているこの少年に話しかけよう。

▲この選択肢が出たら、「疲れた……」を選択。するとバラム・ガーデンまで戻してくれるのだ。

FFVIII やり込みチェック!! あとで来ると昔話が聞けるぞ

船でのイベント後、再び白いSeeDの船を訪れると、船室にいる女性から神話に関する話を聞くことができる。内容はかなり難しく、抽象的なお話だが、この世界の成り立ちについての伝承を知ることができる。物語とは直接関係はないが、一度聞いておくといいぞ。

▶話は[illegible]では終わらない。何度も話しかけ、すべての話を聞いておこう。

ゾーンは何かを探している?

白いSeeDの船では、ティンバーでかかわったあのフクロウのメンバー、ゾーンとワッツと再会できる。ゾーンがあるモノを探しているという情報をティンバーで耳にした人もいるだろう。もしソレを持っているなら、渡してあげよう。また、ワッツと会話すると、船やガルバディアなどに関する情報を教えてもらえるぞ。

▶[illegible]な情報を教えてくれるぞ。

第6問	NO	第7問	NO	第8問	NO	第9問	YES	第10問	YES

【第6問解説】どれだけ時間がたっても復活できる。【第7問解説】10個精製できる。【第8問解説】ステータス異常は解除されない。

白いSeeDの船から、入れ違いで消えてしまった人物は、沈黙の国エスタにいるという。いてもたってもいられなくなったスコールは、いまだに目を覚まさぬリノアを連れ、単身エスタへ行こうとするのだが……。

フィッシャーマンズ・ホライズン〜大塩湖

➔バラム・ガーデン➔フィッシャーマンズ・ホライズン➔大塩湖

AREA POINT

フィッシャーマンズ・ホライズンから大塩湖までの道程は、エスタへ至るための長〜い道のり。ただ大塩湖までは、ほとんど自動的に進むし、大塩湖内部もそれほど広くはない。ストーリーを進めることは難しくないが、ここまで来てしまうと、当分の間バラム・ガーデンやこれまでに通ってきた街には戻れなくなってしまう。ザコ敵も強力になっているので準備は入念にしておこう。

◀大塩湖に行く前に、東の大陸を歩き回ることもできる。ここでザコ敵を相手に魔法をドローしておくのもいいぞ。

▶大塩湖はそれほど広くはないので、すぐに通り抜けることができるはず。

フィッシャーマンズ・ホライズン〜大塩湖

行動チャート

- バラム・ガーデン内にある保健室のリノアの所に行く
- F·Hについたら右へと進み、海岸の駅へ向かう
- リノアを調べる
- 追ってきたイデアと話す
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**
- 駅を出て、大塩湖へ
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**
- ボス：アバドンとバトル
- エスタへの道を開く

リノアに会えばF・Hへ!! でもその前に……

白いSeeDの船を出たあと、バラム・ガーデンの保健室に行けば自動的にフィッシャーマンズ・ホライズン（さらに大塩湖）へと進む。ここからしばらくの間、バラム・ガーデンには引き返せなくなるので、何かやることが残っているなら保健室に行く前に済ませておこう。また、これからの戦いに備えて買い物や武器改造も忘れずに。ちなみに2階教室にあるネットワークでは、セルフィがHPを開いているので、今のうちに閲覧するのもOK。

カード

▶エスタでもカードゲームはできるが、バラムの人と戦うなら今のうち。戻ってこれるのはかなり後半だ。

買い物

◀大塩湖ではザコ敵が強力なので、回復アイテムを買い込もう。アイテムが揃っているなら武器改造も。

ホームページ

▶そろそろ見ていないページが溜まっているのでは？　あとでまとめて見るより、少しずつ見ていこう。

FFⅧ シドはどこに行った？　やり込みチェック!!

DISC3以降のシドは、バラム・ガーデンではなく、イデアの家で会えるようになる。シドに会いたいときは、イデアの家に行こう。また、ここではカードゲームをすることもできる。余裕があるなら挑戦しよう。

大塩湖の場所はココ

海岸の駅を出るとそこはすでに東の大陸。ここから大塩湖まで歩く必要があるのだが、実は駅のすぐ東にある白い部分に接触するだけでOK。大塩湖の入口があまりにも近すぎて、逆に見落としてしまう可能性がある。南や北に進むのは間違いなので注意。

▲駅を降りたらすぐ目の前のこの白い部分に接触しよう。

エスタへの道……Ⓑ

大塩湖の出口（エスタへの道）は、普段はカモフラージュされていて、見えないようになっている。Ⓑのマップの真ん中にある矢印付近を調べれば、発見することができるぞ。

◀この地点で◎ボタンを押して調べれば道が開けるのだ。

MONSTER DATA

ここで紹介している4体のモンスターは、大塩湖に入る前のフィールドで出現するもの。なお、これ以外にも、シリーズお馴染みのモンスターが出現するとか……。

▶エスタ大陸・ウェストコースト

ケダチク

HP	30	1060	40	1600	50	2260

ドロー①	ドロー②
サンダー、ケアル	サンダラ、ケアルラ、スロウ

「※攻略法はP.47」

メズマライズ

HP	30	1200	40	1650	50	2200

ドロー①	ドロー②
ケアル、エスナ	ケアルラ、エスナ、レイズ

「※攻略法はP.68」

グヘイスアイ

HP	30	575	40	800	50	1075

ドロー①	ドロー②
ブリザド、ケアル、ライブラ	ブリザラ、ケアルラ、ライブラ

「※攻略法はP.54」

ゲイラ

H	P
30	2500
40	3400
50	4500

弱点	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
風 ○	スリプル、サンダー	スリプル、サンダラ	謎の液体、魔石のかけら

複数で出現してスリプルで眠らせてくるいやな敵。弱点のエアロを活用して倒そう。

【弱点の記号】◎（非常に弱い）、○（弱い）、×（無効［まったく効かない］）、▼（吸収［与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう］）

筆記試験 レベル10解答

第1問	YES	第2問	NO	第3問	NO	第4問	NO	第5問	NO

【第2問解説】HPは200回復。【第3問解説】キスティスの武器はムチである。
【第4問解説】ACTIVE TIME BATTLEの略。【第5問解説】聖の属性に弱くなる。

エスタへ

FFVIII 取れないドローポイントのナゾ

やり込みチェック!!

獣竜の口の中にあるドローポイントは、マップの❶から獣竜の骨を伝っていくと取れる。写真を参考にして取っておこう。

◀この画面に出たら、左の骨を伝って画面上へと進む。するとその先にドローポイントが!!

▼ドロー：サンダガ

ワールドマップへ

大塩湖

MONSTERDATA ▶ 大塩湖

バイセージ

HP		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
30	5250	エスナ ヘイスト	エスナ ヘイスト	魔石のかけら、魔石 ????
40	6600			
50	8250			

弱点：聖 △

HPが非常に高く、ゴーマニ、ドロマニと一緒に出現することが多い。残りHPには細心の注意を払おう。

ドロマニ

HP		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
30	3300	シェル プロテス	シェル プロテス	魔石のかけら、????
40	4200			
50	5300			

弱点：聖：○

ひたすら物理攻撃するだけで魔法は使ってこない。ブラインでミスを誘って、魔法攻撃をしよう。

ゴーマニ

HP		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
30	3300	ブライン ドレイン	ブライン ドレイン スロウ	魔石のかけら、魔石、命の指輪 魔導石、???
40	4200			
50	5300			

弱点：聖：○

魔法防御が高く、魔法攻撃をいくつもしてくる。物理攻撃を中心にしてシェルなどの魔法で対応しよう。

フォカロル

HP		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
30	1325	ブリザド スリプル ライブラ	ブリザラ スリプル ライブラ	サカナのヒレ 水の結晶
40	2000			
50	2825			

弱点：雷：△ 地：△ 水：▼

とても威力の高い全体攻撃をしてくる。防御力が高くダメージを与えにくいので残りHPには要注意。

フォカロル

HP		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
30	1325	ブリザド スリプル ライブラ	ブリザラ スリプル ライブラ	サカナのヒレ
40	2000			
50	2825			

弱点：雷：△ 地：△ 水：▼

砂の中に潜っている時は防御力が高いので、地上に出てきたら物理攻撃で一気に倒してしまおう。

BOSS アバドン

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
10010	15010	20010	25010

弱点：炎：- 聖：◎

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ケアル エスナ デスペル	ケアルラ エスナ デスペル	????

アンデッドモンスターなので回復魔法や回復アイテムでダメージを与えられる。プロテスで攻撃を防いで、あとはケアル（ラ）をドローしてははなって攻撃しよう。ケアルガがあれば大量にダメージを与えられるので、戦闘がすごく楽になる。

VSアバドン

●ケアルラで倒せ倒せ!!

マップのⒶの場所に行くと、突然ボスのアバドンが出現し、戦闘になる。スコールがわざわざ弱点を教えてくれる（アンデッドなので回復魔法でダメージを与えられる）ので、それに従っていればOK。具体的には、ケアルラを味方にではなくアバドンにかけるのだ。これで大なダメージを与えることができるぞ。ケルベロスを召喚して3連発でかけていれば、あっという間に戦闘が終わってしまうのだ。ただ、相手の攻撃力はバカにできないので、自分たちの回復も忘れずに。

◀魔法が足りないなら、ボス自身がケアルラ（ガ）を持っているので、それを放とう。

▼後半、ボスが立ち上がるとステータス異常の魔法を使ってくる。速攻で倒そう。

第6問	NO	第7問	NO	第8問	NO	第9問	YES	第10問	NO

【第6問解説】テント2個を精製できる。【第7問解説】敵にトドメをさしたキャラやG.F.にはボーナス経験値が入る。【第8問解説】暗闇状態にして、物理攻撃の命中率を下げる魔法である。【第10問解説】物理攻撃を受けたり、エスナを使ったりすれば、目覚めます。

SeeD Mission File

SYSTEM

システム攻略

バトル&育成が〝完璧〟になる16ページ！

ここからは基本ポイント攻略をはじめ、ジャンクションシステムやSeeDレベル、噂のおでかけチョコボRPGまでを完全解析！

ココで『FFⅧ』の基本をおさえてね！

明日のSeeDを養成する 集中講座!!

21の基本ポイント

キミは『FFⅧ』のシステムやバトルのことを、完璧に把握しているだろうか？　ここではキスティス先生を講師に迎え、さまざまな基本ポイントを説明してもらうぞ。

システムのポイント

まずは『FFⅧ』のシステムについて説明していくわね。どれも基本で大切なことだから、よく読んで、しっかり復習しておいてね。

1 セーブはこの2つの場所で可能よ！

セーブは、基本的にワールドマップ上とセーブポイントで行えるわ。ここで◎を押して、メニューの一番下にある「セーブ」を選び、◎で決定よ。1枚のメモリーカードに記録できるのは最大15カ所。✚キー左右でファイルが選べるわ。

◀テントやコテージは、ここでも使用可能よ。

ワールドマップ

◀どこでもセーブできちゃうのが最大の特徴ね。

2 ポーズで「ヘルプ」が見られるわ！

戦闘中にスタートボタンを押して、ポーズをかけると、カーソルを合わせているコマンドの解説が表示されるの。魔法やG.F.の効果なんかを知りたいときに使ってね。

◀わからないコマンドや魔法があったら、これを使うといいわ。

3 ソフトリセットできるって知ってた？

『FFⅧ』には、いちいちリセットボタンを押さなくてすむ、「ソフトリセット」の機能があるからすごく便利。下のコマンド（すべて同時に押す）で、すぐにタイトル画面に戻るから、ゲームをやり直すときにはもってこいよ。ただし、メニュー画面のときには、コマンドを受けつけないので注意しましょ。

コマンド	L1+R1+L2+R2+スタート+セレクト

4 「いれかえ」はいつでも可能なのよ

パーティのメンバーは（特別な場合を除けば）、ワールドマップ上やセーブポイントにいるときにメニュー画面の「いれかえ」を選ぶことで、いつでも変更できるのよ。

◀「いれかえ」でパーティ全体の平均レベルを上げましょう。

5 全体マップは3種類あるのわ

ワールドマップのときにセレクトボタンを押すと、全体マップが表示されるのは知ってるわよね？　この全体マップは3種類あって、セレクトボタンを押すごとに切り替わるの。マップ内の緑色の部分は画面が向いている方向、白い線は進行方向を表しているので、移動時の参考にしましょう。

セレクトボタンを押すと表示されるの

6 ドローポイントは歩けば復活!!

一度魔法をドローしたドローポイントは、一定の歩数を〝歩く〟ことによって復活して（ピンク色になって）、またドローできるようになるの。ただ、復活までに必要な歩数は毎回違うようだし、なかにはまったく復活しないものも……。ただ、ドローするまでの歩数が多いほど、ドローできる魔法の個数は多くなるから、できるだけレベルの高いキャラにドローさせるといいわね。

▲歩数を稼ぐには、アナログスティック（左）をグリグリ回すのがラクよ。

7 ステータス画面は4段階あるのよ ちゃんと見てる？

キャラのステータス

◀第1段階目は、キャラクターのステータスが表示されるわ。

ステータス画面はキャラのパラメータや特殊技の一覧など、全部で4種類あります。メニューの「ステータス」で見たいキャラを選択したら、あとは◎を押すごとに表示が切り替わるの。それと、ステータス表示中にL1、R1ボタンを押すと、そのままキャラを切り替えられるので、覚えておくと便利ね。

属性&ステータス防御値

▲次は、属性攻撃とステータス攻撃に対する耐性（防御値）。

G.F.との相性値

▲3つ目がこれ。相性値が高いと召喚までの時間が短くなるわよ。

特殊技の設定

▲最後に特殊技の一覧。技をオート処理にするなどの設定が可能よ。

8 チュートリアルはこの項目を読んでおくといいわ

「チュートリアル」は基本操作から各システムの詳細、ゲーム中に登場する用語の解説など、いろんな情報を参照できるわ。なかでも「ヘルプ」の項目はとくに重要。実はヘルプは、各情報が一番わかりやすく解説されている項目なの。初心者にかかわらず、読めば新しい発見や今まで気づかなかったことが必ず出てくると思う。また、ここでSeeD筆記試験を受けることもできるので、積極的に受けてランクを上げましょう。

▶どの情報も必ず役に立つので、面倒くさがらず、一度は目を通しておいたほうがいいわ。

オススメ項目

項目	内容
基本用語	『VIII』独自のシステムに関連する用語の解説
ステータス	ステータス変化の種類や効果の解説
メニュー	メニュー画面でのコマンドについての解説
バトルシステム	ATBなどの基本的な戦闘システムの解説
アビリティの種類	各アビリティの効果や使用方法などの解説
G.F.	G.F.に関連するシステムの解説
魔法	登場する全魔法の効果と攻撃対象などの解説
情報	地名・人名など進行に応じて項目が増える

9 ショップは3種類あって、それぞれ扱っている商品が違うのよ

武器、防具の概念が存在しない『FFVIII』では、ショップは3種類だけ。おもにショップでは回復系のアイテム、ペットショップではG.F.専用のアイテムを購入することができるわ。もちろん、所持品を売却することも可能よ。ジャンク屋については、下で詳しく説明するわね。

▲メニュー画面で買い物が可能になるアビリティも存在するのかしら？

▲ペットショップの商品は値段が高いから、予算と相談しましょうね。

PICK UP ジャンク屋

ジャンク屋は、キャラの持つ武器を改造するお店。ただ、改造にはいくつかの条件が必要になるの。その手順を右で解説するわね。

武器改造の手順

①改造に必要なアイテムを収集

▲まず、モンスターを倒して、改造に必要なアイテムを集めて……。

②アイテムと代金を渡して改造完了

▲必要な個数分のアイテムを集めたら、お金を払えば改造できるの。

10 カードを集めていくコツを教えてあげる

カードをたくさん集めていきたいなら、まずコマンドアビリティの「カード」を積極的に使って（HPを減らしてから使うと成功しやすいわよ）、ある程度強いモンスターのカードを揃えておくことが必要ね。あとは、オプションルールの少ないバラム・ガーデンなどで対戦をして、強いカードを増やしていくことね。

カードの種類

モンスターカード	さまざまなザコモンスターが描かれており、たいていの人が持っている一般的なカード。
ボスカード	ゲーム全般を通じて登場するボスモンスターが描かれたカード。それなりに強く、価値も高い。
G.F.カード	イフリートなどのG.F.が描かれたカード。入手法はカードバトルとG.F.との戦闘後に獲得する方法の2通り。
プレイヤーカード	それぞれ世界に1枚しかないという超レアなカードらしい。入手するには、多くの人とカード対戦するのが一番。

11 コンフィグでプレイがとっても楽になるのよ

普通にプレイしても問題はないけど、コンフィグで設定を変更すると、もっと快適にプレイすることができるのよ。ただ、なかには内容のわかりづらい項目があるので、下で解説するわね。

わかりにくいコンフィグの機能説明

カーソル	「記憶」に設定すると選んだコマンドが記憶され、次からは最初からそのコマンドにカーソルが合うようになる。
ATB	「ウェイト」だと戦闘中の魔法とアイテムの選択時にのみ時間が止まる。「アクティブ」だと常に時間が流れる。
ライブラ	ライブラ使用時に、そのモンスターに対して1回目だけ詳細データを表示するか、毎回表示させるかの切り替え。
カメラ動作確率	数値を高くするほど、戦闘中にカメラアングルの切り替わる機会が多くなりバトルが派手になる。0%なら固定。
バトルスピード	戦闘の流れ自体の早さを調整できる。ATBバーの溜まるスピードが全体的に早くなる。
アナログ入力	左アナログスティック入力の反応速度を変更できる。「はやい」ほど入力の受けつけが敏感になる。

特別Lesson 1 「ティンバー・マニアックス」を読むとセルフィの「学園祭～」ページが更新！

見つけると〝読む〟ことができる謎の雑誌「ティンバー・マニアックス」。この雑誌の存在理由が「よくわからない…」という人はきっと多いんじゃないかしら？ 実はこの雑誌を読むと、バラム・ガーデンの教室にある【学習用パネル】で参照できる、セルフィの「学園祭実行委員からのお知らせ」内の、あるホームページが更新されていくらしいの。新しくこの雑誌を読んだら、セルフィのホームページをぜひ、見てみてちょうだい！

▲「ラグナ様ページ」は、セルフィのホームページの中でも、とくに必見よ！

▲「実行委員長の公開日記」を読むと、それまでのストーリーを再確認できるわ。

バトルポイント

次は戦闘に関する重要ポイントを見ていきましょう。やはりG.F.中心の戦い方が基本になるけど、効率よく勝つために、または育成のために、覚えておかないといけないことはたくさんあるわ。

1 特殊なコマンドを覚えておきましょう

ここでは、基本操作以外の特別な操作法を説明するわね。とても重要なものばかりだから、しっかり復習して完璧に覚えること！

特殊コマンド一覧

コマンド名	コマンド
おうえん	ⓢ+◯連打
キャラチェンジ	△
トリガー	R１
選択方式きりかえ	L１
逃げる	L２+R２

▶逃げるやキャラチェンジは戦闘の基本。自分の手に、コマンドを覚えさせてしまいましょう。

おうえん

G.F.アビリティの「おうえん」で使うコマンドよ。G.F.召喚中にセレクトボタンを押したまま◯を連打すると威力が上昇するの。でも×のときには◯を押しちゃダメ。せっかく上げた数値が元に戻ってしまうわ。

▲数値は75〜250まで。写真の「152」なら、通常の攻撃力が1.52倍されるってわけ。

キャラチェンジ

ターンが廻ってきたとき、キャラのコマンドを入力せずに、△で次のキャラへ行動を送れるの。もちろん、ゲージがMAXになったキャラがいないとムリよ。

トリガー

スコールが「たたかう」で攻撃をする瞬間に、R１を押すと威力がアップするわよ。押すタイミングとしては、前進してガンブレードを振り下ろす直前。練習してね。

選択方式きりかえ

画面内の対象をアイコンのみで選択する方式と、文字で一覧が出るウインドウから選ぶ方式とに切り替えることが可能よ。一覧方式のほうが選択が簡単ね。

2 特殊技はキャラクターによって入力方式が違うの

HPが少なくなると「たたかう」の横に▶が出る場合があるわ。ここで✚キーを右に入れると、そのキャラ固有の強力な攻撃「特殊技」が使えるの（なかなか▶が出ないときは△を連打して行動を送ればいい）。ただ、特殊技はキャラによって入力方式が違うの。下でその入力法を説明するわね。

◀ゼルは特別で、技ごとに入力コマンドが違うの。

キャラ別の特殊技コマンド説明

キャラ名	特殊技名	入力方式
スコール	連続剣	画面下に表示されるバーの左から２番目のマスのところに、青いゲージが来た瞬間にタイミング良くR１を押す。
ゼル	デュエル	画面に技コマンド（横に見る）が表示されたら、どれか１つの技を素早く入力。これを制限時間がくるまで繰り返す。
アーヴァイン	ショット	制限時間内にR１をとにかく連打！　通常弾、散弾など（アイテム）の残数が０の場合は、使用できない。
セルフィ	スロット	ランダムで魔法とその使用回数の組み合わせが選ばれ「はなつ」で発動。「やりなおす」で別の組み合わせを表示できる。
キスティス	青魔法	使いたいものを選択すれば発動。キスティスは、戦闘中ではないときに、特定のアイテムを「つかう」と青魔法を覚える。
リノア	コンバイン	特殊技のコマンドを決定するだけ。アンジェロの使用する技は、現在覚えているもののなかからランダムで選ばれる。
ラグナ キロス ウォード	デスペラード ブラッドペイン マッシヴアンカー	これも３人とも特殊技のコマンドを決定するだけ。物理攻撃だが、どれも見た目には迫力があり、一見の価値もあり！

3 G.F.の攻撃は全体魔法と考えればいいわ

例外を除いて、G.F.はすべて敵全体を攻撃してくれる。ゲーム序盤の魔法は１体にしか攻撃できないものが多いから、レベルが低いうちはG.F.主体の戦い方がオススメ。もちろん、その威力を考えれば、中盤以降のボス戦でもG.F.が有効よ。ただし、召喚攻撃には属性が付加される場合がほとんど。敵の属性には注意しましょうね。

◀２体以上で登場するボス戦では、G.F.を連続召喚しましょう。

4 「はなつ」と「ストック」の違いを知ってる？

敵から魔法をドローする場合、「はなつ」と「ストック」のどちらかを選択することになるわよね。でも、この２つには使用方法のほかに明確な差があるの。それは、攻撃魔法を使ったときの威力。実はドローしてから「はなつ」よりも、１度「ストック」してから使ったほうが威力が高いのよ。

「はなつ」場合

敵から魔法をドローして、そのまま使用するわ。使用効果の変わらないエスナやレイズ、サイレスといった魔法をすぐに使いたいときには便利ね。

▲使える魔法がないか、チェック！

「ストック」する場合

敵から魔法を１度にドローできるのは最大９個まで。１種類の魔法につき、最大100個までストックすることが可能よ。もちろん、ストックした魔法は「まほう」コマンドで使用できるわ。

5 オススメの魔法を紹介するわね どんどんドローしましょ

ストーリー中盤までくると、私たちのレベルも高くなっていく。そうすると、自然に敵からドローできる魔法も強力なものに変化しているはずよ。ここでは、そんななかで、とくにオススメの魔法をピックアップしたので紹介するわね。これらの魔法は、ジャンクションさせたときに効果の高いものばかりなので、もしドローできる敵を見つけたら必ず100個までストックしておきましょう。

▲ザコ敵も強くなっていくので、敵全体を攻撃できる魔法をドローしていくといいわよ。

◀中盤以降、ヘイストやリフレクなどのサポート系魔法は重要。できれば100個ドローしましょ。

積極的にドローしておきたい魔法

名　前	使用効果	ジャンクションの効果
クエイク	【攻撃】敵全体に地属性のダメージを与える	HP・力・魔力
ブライン	【攻撃】敵を暗闇状態にする	命中
ドレイン	【攻撃・回復】敵のHPを吸収する	魔力・精神
レイズ	【回復】戦闘不能を回復する	体力・精神・属防
エスナ	【回復】ステータス異常を回復する	体力・属防・S防
デスペル	【回復】魔法の効果を消す	体力・精神
シェル	【補助】一定時間、魔法攻撃のダメージを減らす	属防
リフレク	【補助】一定時間、魔法をはね返す	HP・体力・精神・S防
プロテス	【補助】一定時間、物理攻撃のダメージを減らす	体力・属防
トリプル	【補助】魔法を３回連続で使用できる	早さ・回避・命中・運

※表内に属防・S防とある魔法は、全属性、または全ステータス耐性がアップするものです。

6「バトルはいち」で魔法とアイテムを使いやすく並べましょう

魔法やアイテムは、そのままにしておいてはダメ。いつも「バトルはいち」で使いやすく並べ替えておかないと、「ここで使いたい！」というときに戸惑うことになるわよ。基本としては、先頭に回復系のアイテムや魔法を配置、次に攻撃系の魔法を並べる形ね。あとは、出現する敵に応じて自分の使いやすいように並べ替えましょう。

◀使用頻度の高いモノほど、先頭に配置したほうがいいわ。

7「さいきょう」の3つの項目をうまく活用すべきよ

パーティを編成するときに、魔法をジャンクションし直すのが面倒くさい……そんなときは「さいきょう」コマンドがすごく便利。このコマンドで、「たたかう」「まほう」「ぼうぎょ」の3つから魔法ジャンクションのタイプを選ぶと、一発で〝最強〟のセッティングができるのよ。なお、タイプ別に重視されるパラメータは下のとおり。

◀S攻防や属攻防は自分でジャンクションした方がいいかも。

●タイプ別に重視されるパラメータ

たたかう	まほう	ぼうぎょ
力	魔力	HP

8 モンスターのレベルは私たちの平均レベルに応じて上昇するの

モンスターは、私たちのパーティレベル（3人のレベルを合計し、3で割った平均値）に応じて、レベルが上昇していくの。つまり、私たちのレベルが上がると、敵もHPが上がり、攻撃方法も強力になり、確実に強くなるってわけ。だから単純にレベルを上げるだけでは、逆に戦闘が厳しくなっていく場合もある。でも、落とすアイテム、ドローできる魔法も高レベルなものに変化するから、どっちがトクとは言い切れないのよね。

◀同じ敵でも、レベルによってまったく能力が違うわ。過去に登場した敵でも油断は禁物。HPも能力も段違いよ！

レベルの上昇によるモンスターの変化

- ■HP
- ■攻撃方法
- ■ドローできる魔法
- ■落とすアイテム

9 経験値&APの獲得方式を知ってる？

敵を倒して獲得した経験値は、「経験値の合計÷戦闘に参加したキャラ」で算出されるわ。でもG.F.が得られる経験値は、「キャラが獲得した経験値÷キャラがジャンクションしているG.F.の数」となるの。つまり、1人のキャラに複数のG.F.をジャンクションしていると、G.F.が育ちにくくなるので注意が必要よ。ちなみにAPの場合は、獲得した数値がジャンクションしている全G.F.にそのまま加算されるわ。

▲レベルアップに必要な経験値は、常に1000。ただし、入手できる経験値は、敵とのレベルの差で変動するだけ。上がることはないわよ。

◀獲得した経験値とAPは、戦闘に参加したキャラクターがジャンクションしているG.F.にしか加算されないわ。注意してね。

10 ステータス変化の種類と効果をしっかり把握しなきゃダメ！

モンスターの中には、毒や混乱といった、戦闘で不利になるステータス変化を与えてくる敵が存在するの。そこで、ここでは全ステータス変化のマイナス効果とその対処法を、下の表でまとめて説明していくわよ。これらのステータス変化は、すぐに対処しないと全滅することになりかねないから必ず読んでおくこと！不利な状況を作らないためにも、治療系の魔法やアイテムは、多めに用意しておきましょうね。

ステータス変化一覧（※）

種類		効果と対処法
毒	効果	[頭上に緑のあぶくが出る]行動するたびにHPが減少。行動しないと減少せず。★
	対処法	毒消し
石化	効果	[灰色になり動きが止まる]石になって行動不能になる。全員が石化すると全滅。★
	対処法	金の針
暗闇	効果	[頭上に黒いもやがかかる]目が見えなくなり、直接攻撃の命中率が低下する。★
	対処法	目薬
沈黙	効果	[(……)のふき出しが出る]G.F.、魔法、ドローのコマンドが実行不可能に。★
	対処法	山彦草
ゾンビ	効果	[キャラの体が緑色になる]攻撃力が上昇するかわりに、聖の攻撃に弱くなる。★
	対処法	聖水
睡眠	効果	[しゃがみ込み、Zzzzz…]眠って行動不能になる。物理攻撃を受けると元に戻る。
	対処法	物理攻撃、時間経過、バトル終了
バーサク	効果	[キャラの体が赤くなる]攻撃力が上昇するかわりに、オートで戦い続ける。
	対処法	バトル終了

種類		効果と対処法
カーズ	効果	[体が黒くなってしゃがむ]呪われてしまい、特殊技が使用不可能になる。
	対処法	聖水、時間の経過、バトル終了
死の宣告	効果	[頭上に赤い数字が出る]頭上に表示された数字が0になると戦闘不能になる。
	対処法	時間の経過（ただし、戦闘不能になる）、バトル終了
体力0	効果	[キャラの体がピンクになる]体力が0になり、物理攻撃のダメージが大きくなる
	対処法	バトル終了
スロウ	効果	[ゲージの色が紫になる]ATBゲージの溜まるスピードが遅くなる。
	対処法	ヘイスト、時間の経過、バトル終了
ストップ	効果	[キャラの動きが止まる]時間が止まり、コマンド入力が不可能になってしまう。
	対処法	ヘイスト、時間の経過、バトル終了
混乱	効果	[キャラがくるくる回る]コマンド入力ができず、敵味方関係なく攻撃する
	対処法	物理攻撃、バトル終了
戦闘不能	効果	[倒れて動かなくなる]HPが0になり、戦闘ができない状態になる。★
	対処法	フェニックスの尾、レイズ、「そせい」

特別Lesson 2 ジャンクションするG.F.の組み合わせが重要よ！

中盤ともなるとG.F.の数も増えて、いろんなアビリティを修得しているはず。そうすると、これからはジャンクションするG.F.の組み合わせが重要になるわよ。とくにG.F.が修得しているジャンクションアビリティやキャラアビリティが、重複しないような組み合わせを考えましょう。

▲できるだけ多くのアビリティに、ジャンクションできるようにしていきましょう。

◀G.F.との相性値も考慮してジャンクションすること。

※「ステータス変化一覧」の表内の★は、戦闘終了後も効果が継続するものです。また、紹介している対処法以外にも、エスナ、エリクサー、万能薬、「ちりょう」コマンドを使えば戦闘不能、死の宣告以外はすべて治すことができます。

ジャンクションシステム

「FFⅧ」最大の特徴であり、また醍醐味でもあるジャンクションシステム。このシステムなしでは、「FFⅧ」は成り立たないと言っても過言ではないだろう。そんなジャンクションシステムのポイントをわかりやすく解説していこう。

ジャンクションシステムとは?

ジャンクションとは、G.F.や魔法をキャラクターに装備することだ。キャラクターたちはG.F.を装備することでバトルコマンドなどのアビリティを使えるようになり、魔法を装備することでパラメータをアップさせることができる。とにかくG.F.を装備しないことには戦闘中に「たたかう」ことしかできないので、ジャンクションシステムなしではほとんど何もできないのだ。逆に、このシステムをうまく使いこなすことができれば、戦闘が何倍も有利になるぞ。ここでは、そのジャンクションシステムを使いこなすためのポイントを紹介していくぞ。

◀すべての基本となるのがG.F.のジャンクションだ。

▶魔法ジャンクションを使いこなせば、どんな敵とも戦える。

G.F.のジャンクション

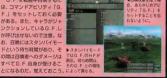
ジャンクションシステムの根底を成すのが、G.F.のジャンクションだ。G.F.をジャンクションしたキャラクターは、そのG.F.が持つさまざまなアビリティを使用できるようになるのだ。ここではそのG.F.のジャンクションについて、もう一度おさらいしていくぞ。

◀ジャンクションしたG.F.が持つアビリティを、自由に組み合わせ、自分好みのキャラを作り上げることができる。

★戦闘時の召喚について★

G.F.を戦闘中召喚するには、コマンドアビリティ「G.F.」をセットしておく必要がある。また、キャラがジャンクションしているG.F.しか呼び出せないので注意。なお、召喚にはスタンバイモードという待ち時間があり、その間は召喚者へのダメージはすべてG.F.自身が受けることになるのだ。覚えておこう。

◀召喚攻撃を使う場合、あらかじめアビリティ「G.F.」をセットすることを忘れないように。

▶スタンバイモードではG.F.のHPが表示。待ち時間は、そのG.F.との相性によって異なる。

G.F.をジャンクションすれば、さまざまなアビリティが使用できる!!

何はともあれG.F.のジャンクション!!

G.F.をジャンクションするときは、メニュー画面でジャンクション→(キャラ選択)→ジャンクション→G.F.と選ぶ。これで現在仲間にしているG.F.一覧が表示されるので、ここでジャンクションしたいG.F.を決めればOK。G.F.をジャンクションしたら、次はアビリティの選択だ。ほとんどのG.F.は、「まほう」「ドロー」「G.F.」「アイテム」の4つのコマンドアビリティを最初から覚えているので、まずはこの4つから戦闘で使うコマンドを選んでいこう。慣れないうちは、「まほう」「ドロー」「G.F.」の3つを選んでおけばとりあえず問題ないぞ。

G.F.の入手 ▼ G.F.をジャンクション ▼ アビリティをセット

◀アビリティセットの前に魔法ジャンクションの画面になるが、それは次のページで解説するぞ。

APをためて、使えるアビリティを増やそう!

G.F.は、戦闘で得られるAPを規定のポイントまでためると、アビリティを修得する。また、特定のアビリティを修得すると(場合によってはレベルが上がると)、さらに覚えられるアビリティが増える。なお、メニュー画面で、次に覚えたいアビリティを設定することも可能だ。

◀ここで次に覚えさせるアビリティを選択。覚えるアビリティはG.F.によって異なる。

持てるアビリティはプレイヤーによって違う!

G.F.が実際に持てるアビリティの数は最大で22。だが、G.F.によっては、22以上のアビリティを覚えられる。アビリティは、特定のアビリティを覚えることによって、新しい(覚えられる)アビリティが増えていく。つまり、どういう順番でアビリティを修得したかによって、最終的に持っているアビリティに差が出てくるのだ。プレイヤー次第というわけ。

◀どの順番でアビリティを覚えるかによって、新しいアビリティが変わってくる場合も。

▶アビリティの最大数は22。しかし、「忘れ草」で、覚えたアビリティを消すこともできる。

複数装備での効率的な方法

複数のG.F.をジャンクションすることもできるが、アビリティが重複しないように注意。例えばとつげきを持っているG.F.が2体いた場合、その2体を同じキャラにジャンクションさせるのはムダ。この場合はパーティメンバーそれぞれにジャンクションさせたほうがお得なのだ。特にジャンクションアビリティに関しては、しっかり考えて割り振っていこう。

▶コマンドアビリティなどを重複させるのは、まったくのムダ。十分に注意しよう。

◀G.F.を複数装備した場合、経験値は割り振りになってしまう。覚えておくように。

魔法のジャンクション

魔法のジャンクションとは、簡単に言えばキャラのパラメータ（HPや力など）に魔法を装備すること。これによって、パラメータがアップしたり、攻撃に属性（火・冷気・水など）を付加したりすることが可能になっている。今回の『FFⅧ』ではアクセサリーや防具などを装備できない代わりに、魔法を装備できるようになったと考えればわかりやすいだろう。つまり、魔法のジャンクションとは、アクセサリーや防具を装備することと同じくらい重要な要素なのだ。そこで、ここでは魔法のジャンクションについて覚えておきたいポイントを紹介していくぞ。どれも重要なことばかりなので、確実に理解しておこう。

▲戦闘では、魔法の直接的な使い方だけでなく、間接的な使い方（魔法ジャンクション）も非常に重要になってくるぞ。

★かしこい魔法ジャンクションのやりかた★

このパラメータに、この魔法をジャンクションして……なんていちいち考えるのは面倒という人は、「さいきょう」コマンドを活用しよう。まずは「さいきょう」コマンドで自動的に魔法を装備しておき、敵に合わせて変更が必要なS攻防と属攻防だけ自分で変更していけばいい。例えば炎属性の攻撃をしてくるボスと戦うときには、まずは「さいきょう」で魔法を装備しておき、そのあと属防を炎属性の魔法（ファイガなど）に変更すればOKなのだ。

◀「さいきょう」コマンドは3タイプあるが、HPが重視される「ぼうぎょ」がオススメだ。

▶S攻防と属性攻防は敵に合わせて変更していく。ここだけは面倒くさがらないように！

魔法をジャンクションすれば、キャラのパラメータがアップ!!

魔法をジャンクションするには？

魔法のジャンクションには、各パラメータに応じたジャンクションアビリティ（以下JA）が必要になる。例えばHPに魔法をジャンクションさせたい場合、G.F.が「HPJ」を覚えている必要があるのだ。もちろん、そのG.F.をジャンクションしておく必要があるぞ。

◀多くの種類のJAがあれば、それだけ有利になってくるのだ。

魔法ジャンクションによる効果

パラメータ系

JAの基本。「力J」「HPJ」「魔力J」など、各パラメータに応じた種類がある。パラメータに魔法をジャンクションすると、各パラメータがアップする。アップの度合いは、魔法の種類や所持数によって変わってくるぞ。

◀パラメータ系は、「さいきょう」コマンドにまかせたほうが楽だろう。

S攻防

ステータス（以下S）攻撃は、通常攻撃にステータス異常の追加効果、そしてS防御は、ステータス異常を防ぐ効果がある。例えばスリプルをS攻にジャンクションすると、通常攻撃に眠りの効果が追加されるのだ。

◀S攻とS防は、基本的にステータス異常を起こす魔法をジャンクションしていく。

例

魔法	S攻撃	S防御
スリプル	攻撃に眠りの追加効果	眠りの状態を防ぐ
エスナ	攻撃に各種ステータス異常の追加効果	各種ステータス異常を防ぐ
ブライン	攻撃に暗闇の追加効果	暗闇状態を防ぐ

属攻防

S攻防と同様、攻撃に属性を付加したり、属性攻撃を防いでくれる効果を持っている。属防に炎属性の魔法をジャンクションすれば、炎属性の攻撃を軽減してくれる。軽減の度合いは、魔法の種類や所持数により変化するぞ。

◀基本的に属性のある魔法をジャンクション。敵に合わせて切り替えていこう。

例

魔法	S攻撃	S防御
ファイア	攻撃に炎属性を付加	炎属性のダメージを軽減
サンダー	攻撃に雷属性を付加	雷属性のダメージを軽減
エアロ	攻撃に風属性を付加	風属性のダメージを軽減

効果は魔法の数と種類で変わってくる!!

魔法をジャンクションしたときの効果は、その魔法の所持数が多いほど高くなっていく。また、同じ系統の魔法でも、上位の方が効果は高くなる（サンダー→サンダラの順に効果アップ）。なお、ジャンクション中の魔法を戦闘で使うと、その場で効果も変化するので注意。

数による違い

▶1個と100個ではこれだけ違う。できるだけ魔法は100個持っておきたい。

種類による違い

▶所持数が同じなら、当然サンダーよりもサンダガのほうが効果が高くなるのだ。

星印が出たら、ダメージ吸収!!

魔法ジャンクションの効果は、ジャンクション画面で具体的に確認できる。このときS攻防と属攻防の効果は%で表示されることになるのだが、属防の横に緑の星印が表示される場合がある。これは、効果が100%（無効）を超え、吸収（回復）可能になったことを示している。

◀星印がついたら、数値は吸収率を示す。星＋100%でダメージを完全吸収。

序盤でジャンクションしておきたい魔法

基本的なJAに関して、序盤でジャンクションしておきたい魔法を紹介。基本的に所持数が多いほど効果が上がるので、これらはできるだけ100個ドローしておこう。なお、属攻Jに関しては両刃の剣（通常攻撃で敵を回復させる可能性がある）なので、使用には注意。

◀エスナに関しては常に100個持っているようにしたい。

HP➡ケアルガ
力➡ダブル
魔力➡サンダガ
S防➡エスナ
S攻➡スリプル
属防➡属性のある魔法

特殊技

特殊技とは、戦闘でピンチに陥ると使用できるようになる強力な技のこと。前作『VII』でのリミット技のようなものと考えるとわかりやすいだろう。ここでは、その特殊攻撃の操作や覚え方を、キャラクター別に詳しく紹介していくぞ。

特殊技は危機になると発動!!

特殊技が使用可能になると、バトルコマンドの「たたかう」の横に三角マークが表示される。ここで✚キー右を押しながら決定すれば、特殊技を使用できる。特殊技の発動条件はランダムだが、ピンチになればなるほど発動の確率は上がっていくのだ。また、オーラの魔法をかけることで発動率をアップさせることもできるぞ。特殊技はキャラクターごとに覚え方や使い方が異なるので、それぞれをしっかり把握しておこう。なお、危機に陥っているのになかなか特殊技が使用可能にならない場合、Ⓐボタンを連打してみよう。Ⓐボタンを何度も押していると、使用可能になる場合があるのだ。

◀このマークが出たら、特殊技が使用可能。
▶覚えた特殊技はステータス画面で確認できる。

●ガンブレードを使った怒濤の連続攻撃!!
スコール・レオンハート　連続剣

覚え方　武器改造をするごとにFB（※1）技が増える。

使い方　タイミングよくR1を押していく。

発動したら、画面下に表示されるバーに合わせてタイミング良くR1を押していく。最後はランダムでFBが発動!!

⬇ステータス画面でオートにできる
ステータス画面でR1のボタン操作をオートにすることも可能になっている。

武器名	覚える技	効　果
リボルバー	ラフディバイド	敵単体にダメージ
キアストレート	フェイテッドサークル	敵全体にダメージ

●鍛えぬかれた肉体を駆使した華麗なる技の数々!!
ゼル・ディン　デュエル

覚え方　「格闘王」を読むと、技が増えていく。

使い方　制限時間内に使いたい技のコマンドを入力。

発動するとコマンド表が表示されるので素早く入力。その技が成功すると再びコマンド表一覧が表示（※2）され……と、連続で技を繰り出していく。

▶スコール同様、ステータス画面でコマンドを自動入力に設定できる。

●通常技&フィニッシュブロー

技名	コマンド	技名	コマンド
ラッシュパンチ	○、×	ドルフィンブロウ	L1、R1、L1、R1
ヘッドショック	右、左	バーニングレイヴ(FB)	下、下、下、下、○
かかと落とし	上、下	メテオバレット（FB）	上、×、下、△、○
マッハキック	左、左、○	メテオストライク	下、○、上、○

●シリーズ恒例!!　敵の使う技で攻撃する！
キスティス・トゥリーブ　青魔法

覚え方　敵が落とすアイテムを使用して覚える。

使い方　覚えている技から、使いたいものを選択。

発動さえすれば、覚えている青魔法の中から好きなものを選んで使用できる。今回の青魔法は、特別なアイテムを使うことで覚えていくことになる。

◀覚えるアイテムは、敵が落とす。

技　名	アイテム	落とす敵	効　果
メーザーアイ	—	—	敵単体にダメージ
超振動	クモの糸	ケダチク	敵全体にダメージ
デジョネーター	ブラックホール	ゲスパー	敵単体を消す
電撃	サンゴのかけら	コカトリス	敵全体に雷属性のダメージ
ホワイトウインド	？？	？？	味方全体のＨＰ回復
アクアブレス	水の結晶	フォカロル	敵全体に水属性のダメージ
レベル？デス	呪いの爪	グランデアーロ	一定レベルの敵にデスの効果
マイクロミサイル	ミサイル	GIM52A	敵単体にダメージ
ガトリング砲	牙式連発銃	SAM08G	敵単体にダメージ
溶解液	謎の液体	ゲイラ	敵単体にステータス異常
ファイアーブレス	火竜の牙	ルブルムドラゴン	敵全体に炎属性のダメージ

●パートナー、アンジェロとの息の合った連携攻撃!!
リノア・ハーティリー　コンバイン

覚え方　ペット通信を読み、あとは一緒に歩く。

使い方　発動可能になったらコンバインを選択。

アンジェロの技は、「ペット通信」を読むごとにステータス画面に新技が追加されていくので、そこで覚えたい技をセット。あとは歩いているだけで覚えていく。

⬆ステータス画面でセット
この画面で覚えたい技をセットし、あとは歩くだけ！

技の名前	必要な本	効果
アンジェロラッシュ	—	敵単体にダメージ
アンジェロリカバー	ペット通信２号	ＨＰの少ない味方を回復させる
アンジェロキャノン	—	敵全体にダメージ
アンジェロストライク	ペット通信１号	敵単体にダメージ
インビジブルムーン	ペット通信３号	味方全員を無敵状態にする

●魔法をランダム発動!!　スロット専用魔法もあり!
セルフィ・ティルミット　スロット

覚え方　セルフィはとくに覚えません（※3）。

使い方　使いたい魔法が出たら「はなつ」を選択。

発動するとランダムで魔法と回数が表示。そこで「はなつ」を選べばOK。気に入った魔法が出るまで何度でもやり直せる。

●スロット専用魔法

名称	効果
フルケア	全員のHPとS異常を回復。
ウォール	全員のダメージを半減

▲スロットの結果で放った魔法は、持っていなくてもOKだ（※4）。

●銃を使った連続射撃!!　弾の数には注意!!
アーヴァイン・キニアス　ショット

覚え方　所持している弾の種類により技が増える。

使い方　使用する弾を選び、時間制限内にR1を連打。

制限時間内にR1ボタンを連打し銃を連射。押した回数だけ発射できる。弾がなくなるとそこで終了だ。

弾の名前	購入場所	効果
通常弾	バラム、ティンバー、デリングシティ、ドール	敵単体にダメージ
散弾	バラム、ティンバー、デリングシティ、ドール	敵全体にダメージ
暗黒弾	？？？	敵単体にダメージとS異常
火炎弾	？？？	敵全体に炎のダメージ
破壊弾	？？？	敵単体に大ダメージ

※1）FB＝フィニッシュブロー。攻撃の最後にランダムで炸裂するトドメの技のこと。※2）最初に入力した技の種類により、次に表示される一覧の内容が変化します。※3）セルフィのレベルやピンチの度合いにより、威力の高い魔法が出てくる確率が上がります。※4）たとえその魔法を持っていても、消費しません。

シードレベル SeeD Level

SeeDレベルとはSeeDとしてのランクを示すもので、給料の金額と深く関わってくる。『Ⅷ』ではSeeDとしての給料でしかお金が入らないので、このSeeDレベルは重要だ。ここでは、SeeDレベルについて詳しく紹介しよう。

お金を入手するには……!?

『FFⅧ』では、お金はガーデンから支給されるSeeDとしての給料のみでやりくりしなくてはならない。ちなみに給料はSeeDレベルに応じた完全固定給なので、いくらモンスターを倒してもお金は手に入らない。お金を稼ぐには、給料をアップさせる（＝SeeDレベルを上げる）しか方法はないのだ。給料は、一定の歩数を歩くことで自動的に支払われるぞ。

▲現在のSeeDレベルは、メニュー画面で確認できるぞ。

◀給料は一定の歩数を歩くと、自動的に入手できるのだ。

SeeDレベルを上げるには?

SeeDレベルは最初のミッションでの働きに応じて決定されるが、その後の行動で上下する。お金をより稼ぎたいなら、ゲーム中にSeeDレベルを上げていくしかないぞ。ここでは、そのためのポイントを紹介しよう。

1 SeeD筆記試験で上げる

SeeDレベルを上げる一番の近道は、筆記テストを受けること。テストはチュートリアルの中にあり、レベル30(※1)まで存在する。1レベルクリアするごとにSeeDレベルは1上がるぞ。

▲テストは、『FFⅧ』に関する問題にYES/NOで答えていく。

▼SeeDレベルは、スコールのレベル以上にはならない。

2 戦闘で上げる

POINT ・戦闘離脱は厳禁 ・キャラの回復は早めに

戦闘の内容によってもSeeDレベルが上下する場合がある。現在のところ詳しい条件は不明だが、どうやら戦闘で逃げてばかりいると下がってしまうようだ。戦闘不能になったキャラ（やG.F.）を回復しないで放っておいたりすることも、レベルダウンにつながる可能性があるぞ。

◀戦闘から逃げることはできるだけ控えよう。

3 イベントで上げる

POINT ・自分の実力を見極めて ・常識的な選択をしよう

戦闘だけでなく、イベント中にときおり出てくる選択肢によってもSeeDレベルが変化することがある。また、時間制限イベント（炎の洞窟でイフリートと戦うイベントなど）を時間内にクリアできたかなど、イベントのクリア状況によっても変化していくようだ。

①時間制限イベント

時間制限イベントは、自分のレベルに合わせて設定し、クリアしよう。一発でクリアすれば確実に上がる。

◀序盤では列車強奪シーンが重要だ。

②会話の選択肢

会話などで、その場にそぐわない返答をすると下がるようだ。あまりふざけた選択肢は選ばないように！

◀会話の選択はじっくり考えて！

SeeD筆記試験レベル1～5完全解答

レベル	解答
1	YES、NO、YES、YES、YES、NO、NO、YES、NO、NO
2	YES、NO、YES、YES、YES、NO、YES、YES、NO、NO
3	NO、NO、YES、NO、YES、YES、YES、NO、YES、NO
4	NO、YES、YES、YES、NO、NO、YES、YES、NO、NO
5	NO、NO、NO、YES、YES、NO、NO、YES、YES、YES

SeeD筆記試験問題集（レベル6～10）

レベル	問題
6	1 ゼルの武器はクラブである
	2.沈黙状態になってもG.F.を召喚できる
	③イフリートは炎魔法精製のアビリティを覚えることができる
	④1人のキャラにジャンクションしているG.F.が同じJAを持っていても、効果は変わらない
	⑤ステータス変化はバトルが終わればすべて解除される
	⑥G.F.をジャンクションしなくても使えるコマンドは「たたかう」と「ドロー」である
	⑦スコールのガンブレードはオートにするとR1を押す必要はない
	8.魔力は魔法を使うときに、その魔法の効果の大きさを決める要素の一つである
	9 魔法を「さいきょう」でジャンクションするときは、攻撃力重視と防御力重視の2パターンしかない
	10 グラッドは睡眠のステータス攻撃をしてくる
7	①回避は物理攻撃をどの程度避けられるかを表した値で、大きいほど物理攻撃に当たりにくくなる
	2 ファイアで炎を吸収する敵を攻撃すると、相手のHPが増加する
	3 スコールが使えるFBの種類は、持っているガンブレードの種類と関係がある
	4 炎魔法精製を使えば、魔石のかけら1個でファイアを5個精製できる
	⑤カードには世界に1枚しかないレアカードがある
	6 ブエルはファイアを使うことがある
	7 精神とはコンフュを使うときのみ関係する値で、これが大きいほどコンフュの成功率が上がる
	8 ハウリザードは、よくネジを落とす
	⑨敵は味方のレベルによってレベルを上げてくる
	10 ワールドマップを移動するとき、走らないで歩いていれば敵に会わないですむ
8	①ガルバディア兵は魔法を使わない
	2 武器はジャンク屋に改造してもらうことで強力になる
	3 Pはキャラアビリティを表す
	4 ヘイスト状態でスロウがかかると、相殺されて通常状態になる
	5 ワールドマップでは森の中の方が平地よりもエンカウントしやすい
	⑥属性防御が100%を超えると、その属性のダメージを吸収できるようになる
	⑦ガーデンはバラムにしか存在ない
	8 炎の洞窟にボムはいない
	9 G.F.によって、覚えられるアビリティが異なる
	10 ジャンク屋とは、武器を売っている店のことだ
9	1 敵からドローしたG.F.をストックしないで、「はなつ」こともできる
	②mはメニューアビリティを表す
	③セルフィの特殊技スロットで出てくる魔法は、セルフィの持っている魔法である
	④相性が低すぎたり、あまり使ってあげないG.F.は仲間からぬけることがある
	⑤パーティアビリティは、キャラにセットしなくても使うことができる
	⑥戦闘不能状態のG.F.を長い間放っておくと、消えてしまい復活しなくなる
	⑦とがった爪1個で徹甲弾を5個精製できる
	⑧ステータスを変化させられた場合、異常にした相手を倒せば異常は解除される
	9 敵はレベルが上がると攻撃パターンを変えてくる
	10 毒状態になると行動するたびに毒のダメージを受ける
10	1 混乱状態にするには魔法コンフュをかければよい
	2 ポーションの回復りょうは100である
	3 キスティスの武器は魔法剣である
	4 ATBとはABILITY TONE BLACKのことである
	5 ゾンビ状態のときは、炎の属性に対して弱くなる
	6 メニューアビリティの道具精製を使うと、いやしの水1個でテントを1個精製できる
	7 経験値はバトルに参加したメンバー全員に等しく割り振られる
	⑧ブラインはのうミソを吸い取り攻撃不能にする魔法である
	⑨石化を解除するにはエスナや金の針などで行える
	10 睡眠状態になると、何をされても目覚めない

●この問題の解答は、P.62～P.71の欄外にあります。

※1）テストにもレベルがあるが、現在のSeeDレベルとは関係ない。現在のSeeDレベルにかかわらず、テストはレベル1から挑戦していくことになる。

チョコボ & コチョコボ

『FF』シリーズになくてはならない名脇役、チョコボ。『Ⅷ』でもチョコボに関するお楽しみがいっぱい！ ここでは、チョコボの捕獲方法から、初登場となるコチョコボを使ったミニゲームの遊び方まで、チョコボに関する情報を一挙公開。

ポケステで楽しさ100倍！

『FFⅧ』で登場するチョコボは、これまでのシリーズと同様乗り物として活躍するチョコボと、乗用には適さない子どものコチョコボの2種類。とくにコチョコボは、入手することでポケステ専用のミニゲーム「おでかけチョコボRPG」を楽しむことができるようになる。これはミニゲーム単体としても十分楽しめるうえに、ポケステ内でのイベントで発見したアイテムを『FFⅧ』本編に持ち帰ることも可能。ゲームを進めるうえで非常に役立ってくれるので、ぜひゲットしておきたい。当然、ポケステが必要になってくるので、まだ持っていない人は、なるべく早めに買っておこう!!

チョコボ

シリーズお馴染みのチョコボは、今回は純粋な乗用動物として登場。しかし捕まえるには、チョコボの森でちょっとしたミニゲームをクリアしなくてはならない。ここでは、その捕まえ方を中心に紹介していこう。

▲初登場のコチョコボのおかげで、やや影が薄くなってしまったかも？

操作法

＋＝移動
◎＝降りる
R1＝視点移動

チョコボでの移動中は、メニューが開けないので注意。また、降りるとその場でチョコボはいなくなってしまうぞ。

チョコボの森はこんなトコロ！

チョコボの森は世界中のあちこちに存在しているが、ワールドマップ上にあるため、通常の森となかなか見分けがつかなくなっている。しかし、チョコボの森は必ず同じ形をしているので、その形状をよく見れば判断ができるぞ。右の写真がそうなので、これを参考に探そう。

▲これがチョコボの森。バラムやガルバディアには存在しないぞ。

チョコボのゲット方法

チョコボの森を見つけたからといって、すぐにチョコボに乗れるわけではない。チョコボに乗るためには、まず捕まえなくてはならないのだ（ミニゲーム）。ここで、チョコボの取り方についてチェックしていこう。

●チョコボの森には上級、中級、初級の3つがある

チョコボの森は、どれもまったく同じ形をしているが、ゲームの難易度に応じて初級、中級、上級の3タイプが存在している。チョコボの森に必ずいるチョコ坊に話しかけると、この森がどのタイプなのか教えてくれる。まずは簡単な初級の森を探して挑戦してみよう。

◀ミニゲームの解説は、森にいるちょこ坊がしてくれるぞ。

●チョコボをゲットするには？

まず、チョコソナーを吹いてコチョコボのいる場所を探し（音で判断する）、いる場所でチョコザイナを吹くと一定の法則に従って何匹かのコチョコボが出たり消えたりする。この2つの笛を使ってコチョコボ1匹だけ出現している状態にし、コチョコボに話しかければ、チョコボをゲットできる。

▶笛は最初は無料だが、吹く場所を間違えると没収。次からはお金を出して買う必要があるのだ。

○＝コマンドをひらく
×＝笛を吹く

ミニゲーム中のコマンド

ミニゲーム中に◎を押すとコマンドが出るので、ここで吹く笛の変更が可能。また、ヘルプを頼めば有料で自動的にチョコボをゲットできる。どうしてもうまくいかない人はお金を払おう。なお、ここでギサールの野菜を買うことも可能だ。

初級の森での取り方解説

Step1
▲まずはここでチョコザイナを吹く。コチョコボが2匹降りてくる。

Step3
▲残ったコチョコボに話しかける（◎ボタン）と、チョコボが出現する。

Step2
▲次にここでチョコザイナを2回。1匹降りて2匹上がるので、1匹だけ残る。

Step4
▲最後にチョコボに話しかける（◎ボタン）と、そのままチョコボに乗って外に出られる。

●チョコボでの移動では……

チョコボに乗ると通常の2倍の速度で移動でき、レンタカーに乗ったときなどと同じように敵に会わなくなる。さらに、浅瀬の移動もできるのでなかなか便利。ただし、レンタカーなどと違って、1度降りてしまうとその場でチョコボは帰ってしまうので注意するようにしよう。

コチョコボ

チョコボを初ゲットしたときにプレゼントされるコチョコボ。ここでは、そのコチョコボが大活躍するポケステ専用ミニゲーム「おでかけチョコボRPG」を徹底解剖していくぞ!!

チョコボを初めてゲットしたとき

◀チョコボを初めてゲットしたときプレゼントされる。難易度は関係ないので、初級で挑戦だ。

自動的にゲット!!

▶ゲットすると名前も付けられる。でも2文字分しかないけどね。

おでかけチョコボRPGの注意点

おでかけチョコボRPGでは、ポケステ内でコチョコボがゲットしたアイテムをPS本体に移すことが可能。このとき、一度アイテムを本体に移したら必ずセーブしておくように。一旦PSに移すと、ポケステ内からアイテムは消去されるので、セーブを忘れるとアイテムが完全にムダになるのだ。また、一度アイテムを移してセーブすると、それ以前のセーブデータではコチョコボが帰ってこれなくなるので注意しよう。

▲当然のことながら、コピーしたものも不可。アイテムを増やそうなんて甘い考えは許されないのだ。

おでかけチョコボRPGの遊び方

コチョコボをゲットしたら、ポケステをセットしてセーブ画面で「おでかけチョコボRPG」をダウンロード。あとはコチョコボをポケステにおでかけさせればOK。基本的にコチョコボは勝手に冒険してくれるが、ユーザーが進む方向を指示することも可能だ。

操作法

ウォーキング画面では、方向ボタンで向きを変えることができる。決定ボタンで、メニューを開ける。

バトル

冒険中、モンスターと出会ったらバトル開始。戦闘は基本的に自動で行われるが、イベントを発生させていれば、左・右ボタンを交互に連打することでATBカウントが早く減る。負けると、回復するまで眠ってしまう。

ATB 中央にあるのがATBカウント。これが早く0になったほうが攻撃する

イベント

冒険中は数々のイベントが発生。最大の目的は、迷子のコモーグリを探し出すことだ。

▶サボテンダーがアイテムをくれる場合もあるぞ。

コマンド解説

●マップ&タイム

全体MAPを見ることができる。点滅している点がコチョコボで、それ以外の点はイベントが発生するポイントだ。また、現在の時間を見ることも可能。

●ステータス画面

ステータスを見れる。上にあるのは武器のダメージテーブル。戦闘で攻撃すると、この4つの数字からどれか1つがランダムで選ばれ、敵へのダメージとなる。

●アイテム画面

これまでにゲットしたアイテムの数。アイテムにはA(レア)~D(普通)のランクがあり、ランクごとに表示。コチョコボをPS本体に戻すと本編で使用可能。

●通信画面

通信対戦をするときの設定画面。ここで、ユーザー同士のコチョコボを対戦させることが可能。対戦で勝つと、相手のID(※1)をもらうことができる。

●イベント設定

戦闘などのイベントが起こるごとに、そこで入力待ちの状態になるかどうかを設定する。オフにしておくと、コチョコボが勝手にイベントを進めていくのだ。

ON/OFFの違い

イベント設定をオフにしておけば基本的にほったらかしでOK。夜眠るときは、オフにしておこう。ただし、重要なイベントのときはオフでも時間が止まるぞ。なお、オフにしておくと起こらないイベントもあるので注意しよう。

●ムーブ設定

コチョコボの移動の幅を設定。上下のボタンで1~6まで設定できる。数値が大きいほど、コチョコボが頻繁に方向転換する。1だと、ほとんど真っ直ぐ進むだけ。

●コモーグリの設定

コモーグリを助けると出現する画面。同行するコモーグリの状態を設定。オンにすると、戦闘でコチョコボがやられたときに一撃だけ相手を攻撃してくれる。

召喚でも大活躍!!

コチョコボ ▶ チョコファイア

アイテムのギサールの野菜を使うと召喚可能。炎属性の攻撃で敵全体にダメージ。ただし、コチョコボがポケステに「おでかけ」している間は召喚できない。使いたいときはコチョコボを「おかえり」させよう。

●イベントでパワーアップ!?

ポケステの冒険で、あるイベントをクリアすると、コチョコボの召喚攻撃がチョコフレアにパワーアップ。ただしこのイベントは、ポケステのイベント設定をオフにしていると起こらないので注意。

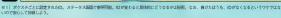
コモーグリ ▶ モーグリダンス

ポケステでコモーグリを助け出すと、コモーグリを召喚できるようになる。召喚したときの技は、すべてのG.F.のHPを全快してくれるモーグリダンス。これは戦闘不能になったG.F.も回復してくれるので、G.F.主体で戦っている人にはありがたいぞ。

●モーグリを召喚するには?

コモーグリを助け出したときに手に入るアイテムをPS本体に持ち帰って使うと、G.F.が新しいコマンドアビリティを覚える。これをキャラにセットすればOK。当然、コモーグリがポケステにいる場合は無理だぞ。

※1)ポケステごとに設定されたID。ステータス画面で参照可能。IDが変わると具体的にどうなるかは秘密。なお、負けたほうも、IDがなくなるというワケではないので安心して対戦しよう。

DATA ガイド

今回の攻略範囲内に登場するG.F.、魔法、アイテムの詳細データを大公開！　もちろん、それぞれ入手場所や入手方法、それに有効な活用法や知って得する情報なども併せて紹介していくぞ。これを参考にすれば、ムダのない快適なプレイができるはずだ。

未公開データを一挙放出!!

DISC 1で入手できるG.F.は全部で7体。その内、ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、セイレーン、カーバンクルの5体を紹介してきたけど入手できたかな。今回はDISC 1から入手できるブラザーズとDISC 2で手に入る5体のG.F.データを紹介。ほかにも役立つ情報満載だぞ。

◀前号で紹介したG.F.を含め、今回は10体＋αのG.F.のデータを大公開だ

ガーディアン・フォース

G.F.10体＋αの入手方法とアビリティ活用法を伝授

キャラにジャンクションさせることで特殊なアビリティを修得していき、また戦闘時に召喚すれば、大きな戦力となってパーティを救ってくれる心強い味方、G.F.。ジャンクションと召喚時の効果、この2つの力をいかに利用して戦うか……それが、『FFⅧ』を攻略するカギになるのだ。

G.F.ブラザーズの入手方法が新たに判明!!

地属性のG.F.ブラザーズの入手方法が判明。入手自体は、ティンバーからガルバディア・ガーデンに渡った時点から可能だが、現在地表示機能は不可欠。できれば、デリングシティに訪れて武器の出席番号を調べるというイベントの後がいい。レビテトの魔法は必要不可欠！

Point1 場所　デリングシティの北東にある名もなき王の墓!!

デリングシティの北東に位置する半島に向かって進もう。墓はその半島の先端にあるぞ。わからない人はP.43のチャートの写真を参照。

ブラザーズ、モンスターデータ

BOSS ミノタウロス（兄）

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
4750	8250	12750	18250	毒 風 地 ×

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
シェル プロテス バーサク ダブル	シェル プロテス バーサク ダブル	Gハイポーション、Gリターナー、????

BOSS セクレト（弟）

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
3500	6125	9500	13625	毒 風 地 ×

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
シェル プロテス バーサク レイズ	シェル プロテス バーサク レイズ	Gハイポーション、Gリターナー、????

Point2 解除法　Ⓐ、Ⓑ、Ⓒの場所でトラップを解除!!

ブラザーズを入手するには、右マップのA、B、Cにある3つのトラップをクリアしなければならない！　順番はⒶを最初にクリアすればⒷ、Ⓒは自由（攻略法は右を参照）。3つのトラップをクリアしたら、右のマップの入口とG.F.を結ぶ通路を真っ直ぐ奥に進み、橋を渡って小部屋（G.F.がいる場所）に入る。もし途中で迷ったら、そのまま通路を直進して突き当たりか角を探し、そこを起点にするのだ。こうすれば方向感覚が取り戻せ、脱出できるはず。

Ⓐ 弟のセクレトと対決！
部屋を奥に進むと、セクレトとの戦いになる。勝てばトラップクリアとなる。

Ⓑ 水門を開けて水を入れろ！
部屋の右奥の壁を調べると水門が開き、水が内部へ流れ込む。これでトラップクリア！

Ⓒ 滑車を回し橋を降ろせ！
部屋の左奥の壁を調べると、その周囲の小さな滑車が回転し始めトラップクリアだ。

G.F. 中央の小部屋へGO！
入口から真っ直ぐ中央に進んだ場所。橋が降りてるので、それを渡って進めばボス戦！

迷ったら!!

◀真っ直ぐ進み曲がり角か突き当たりを探す。そこを起点に脱出路を探す

Point3 戦闘　レビテトの魔法を相手に使え

敵はG.F.セクレトとミノタウロスの2体。戦いが始まったらレビテトの魔法を使い敵の体を宙に浮かばせる。こうすればHPの自動回復が防げるぞ。あとは普通に攻撃すればOKだ。ただし攻撃力が高いので油断は禁物。

▲レビテトを敵に使い空中に浮かせる。これでもう勝ったも同然！

◀プロテスを味方に使ってからダブル、レイズの魔法をドローしまくろう！

ケツァクウァトル

放電と稲妻の２段攻撃を放つ！

技　サンダーストーム

エフェクト時間　約28秒　属　雷

入手方法

ゲーム開始直後のバラム・ガーデン。教室にある自分の机の学習パネルを調べて「予習・復習」を選択すれば、G.F.シヴァと同時に入手できる。

サンダーストーム

▲放電と稲妻で敵全体を攻撃。メカや水棲の敵に有効なのだ。

アビリティチェック

攻守ともに優れたバランスのよいG.F.。どのG.F.と組み合わせても支障はないだろう。アビリティでは、このG.F.だけが持つ「カード」を修得させること。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	カード
CHA	魔力+20%
J·A	HPＪ
	体力Ｊ
	魔力Ｊ
G·F	召喚魔法+10%
	ＧＦＨＰ+10%
	おうえん
M·A	雷魔法精製

シヴァ

凍てつく吹雪で速攻！

技　ダイアモンドダスト

エフェクト時間　約22秒　属　冷気

入手方法　バラム・ガーデンの教室にある自分の机

アビリティチェック

序盤では貴重な「精神Ｊ」のアビリティを持っているG.F.。イフリートと相性が悪く、片方との相性が上がると、もう一方との相性が極端にダウンしてしまうぞ。この２体のG.F.は別々のキャラにジャンクションさせること。修得させるアビリティは、やはり「力Ｊ」、「体力Ｊ」、「精神Ｊ」が最優先。その後、「おうえん」、「しのせんこく」と、順に獲得していくこと。

ダイアモンドダスト

▲極寒の冷気を放ち、バトルフィールドを瞬時に凍結させる。炎属性の敵はコレでＯＫ！

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	※しのせんこく
CHA	精神+20%
J·A	力Ｊ
	体力Ｊ
	精神Ｊ
G·F	召喚魔法+10%
	ＧＦＨＰ+10%
	おうえん
M·A	冷気魔法精製

イフリート

巨大な溶岩ですべてを焼き払う

技　地獄の火炎

エフェクト時間　約25秒　属　炎

入手方法

最初のイベント、炎の洞窟の戦闘に勝てば入手できる。弱点である冷気属性の攻撃、G.F.シヴァとブリザドの連発で押しまくろう。

地獄の火炎

▲溶岩の塊を落とし、すべてを焼却。植物系の敵にも有効。

アビリティチェック

武器攻撃を主体に戦うキャラに最適！　カーバンクルと同時にジャンクションして「カウンター」を付けて戦っていこう。アビリティも「力+20%」や「力Ｊ」を中心に修得。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	※とつげき
CHA	力+20%
J·A	HPＪ
	力Ｊ
	属性防御Ｊ
G·F	召喚魔法+10%
	ＧＦＨＰ+10%
	おうえん
M·A	炎魔法精製
	※弾薬精製

セイレーン

技　サイレントヴォイス

エフェクト時間　約26秒　属　無

入手方法

ドールの電波塔に出現するボス、エルヴィオレからドローして入手する。後回しにすると忘れがちなので、戦闘開始直後にドローしてしまおう。

サイレントヴォイス

▲ダメージ+沈黙の効果のある竪琴を奏でるのだ。

アビリティチェック

魔法を使うキャラにジャンクションしておきたいG.F.。「魔力Ｊ」、「魔力+20%」を修得させ、さらなるパワーアップをはかるのが得策だ。「隠しポイント発見」も忘れるな！

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	※ちりょう
CHA	魔力+20%
J·A	魔力Ｊ
	ＳＴ防御Ｊ
	ＳＴ防御Ｊ×２
G·F	召喚魔法+10%
	ＧＦＨＰ+10%
	おうえん
M·A	生命魔法精製
	ＳＴ薬精製
	道具精製
P·A	隠しポイント発見

カーバンクル

光のバリアで仲間たちを援護！

技　ルビーの光

エフェクト時間　約21秒　属　－

入手方法

デリングシティの首相官邸に出現するボス、シュメルケからドローして入手する。G.F.を召喚すると１発で倒してしまうこともあるので注意だ。

ルビーの光

▲味方全体に、魔法を跳ね返すリフレクの効果を与える。

アビリティチェック

ほかのG.F.とコンビを組ませることで真価を発揮するサポートタイプ。イフリートと一緒にジャンクションさせるのがよさそうだ。早めに「カウンター」を修得させよう。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
CHA	体力+20%
	※カウンター
J·A	HPＪ
	体力Ｊ
	魔力Ｊ
	ＳＴ防御Ｊ
	アビリティ×３
G·F	ＧＦＨＰ+10%
M·A	回復薬精製

エフェクト時間ランキング

G.F.が出現してから効果が出るまでの「エフェクト時間」のランキングを発表！　なお、補助魔法を使うG.F.とコチョコボは番外にしています。

	G.F.	エフェクト時間
1	シヴァ	約22秒
2	イフリート	約25秒
3	セイレーン	約26秒
4	ケツァクウァトル	約28秒
5	ブラザーズ	約32秒
6	パンデモニウム	約37秒
7	アレクサンダー	約38秒
8	リヴァイアサン	約40秒
番外	カーバンクル	約21秒
番外	ケルベロス	約27秒
番外	コチョコボ	約15秒

技／攻撃の名称、エフェクト時間／G.F.が出現してから終了するまでの時間、属／攻撃の属性、入手方法／G.F.の入手場所、C・A／コマンドアビリティ、CHA／キャラアビリティ、J・A／ジャンクションアビリティ、G・F／G.F.アビリティ、M・A／メニューアビリティ、P・A／パーティアビリティ、アビリティ名の前に※印があるものは、G.F.が一定レベルに達しないとアビリティのリストの中に表示されません

お笑い担当？でも破壊力は◎!!
ブラザーズ

技	兄弟仁義		
エフェクト時間	約32秒	属	地

入手方法

デリングシティの北東にある名もなき王の墓。東、西、北にある3つのトラップをクリアし、中央で戦えば入手できる（詳しくはP.82を参照）。

兄弟仁義

▲地面ごと敵を投げ上げ、破壊して攻撃する。爆笑モノ！

アビリティチェック

HPの基本値が低いキャラにオススメのHP重視型G.F.。ただ「力J」や「かばう」、「ぼうぎょ」などもあることから、物理攻撃をメインに戦うキャラにもよいだろう。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	ぼうぎょ
CHA	HP+20%
	かばう
J·A	HPJ
	力J
	精神J
G·F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん

豪快な津波で敵を飲み込む！
リヴァイアサン

技	大海嘯		
エフェクト時間	約40秒	属	水

入手方法

バラム・ガーデンの地下でマスター・ノーグからドローする。攻撃を加えて中央のハッチが開いたら、カーソルを合わせてドローするベシ。

大海嘯

▲大津波を起こし、すべての敵を飲み込む！

アビリティチェック

「魔力」を高めたいならリヴァイアサンをジャンクションするのがよいだろう。属性防御も完璧なので魔法を封じられることも少ない。やはり防御系のアビリティから修得だ。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	かいふく
CHA	精神+20%
	オートポーション
J·A	魔力J
	精神J
	属性防御J×2
G·F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん
M·A	サポート魔法精製

風を自在に操り、敵を翻弄！
パンデモニウム

技	暴風圏突入		
エフェクト時間	約37秒	属	風

入手方法

バラム街のホテルで戦うことになる風神からドローする。戦いが始まったら真っ先にドローしてしまおう。入手困難な敵ではないはず。

暴風圏突入

▲抱えた袋に敵を吸い込み、吐き出してダメージを与える。

アビリティチェック

ジャンクションすれば「早さ」を中心にアップできる。先制攻撃でG.F.を使いたいキャラには、パンデモニウムを付けておきたい。アビリティも「早さJ」から修得しよう。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
CHA	力+20%
	すいとる
	さきがけ
J·A	力J
	早さJ
	属性攻撃J
	属性防御J
	属性防御J×2
G·F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん

トリプルで、味方の窮地を救う
ケルベロス

技	反撃の狼煙（魔法のトリプルの効果）		
エフェクト時間	約27秒	属	―

入手方法

ガルバディア・ガーデンに潜入時、ホールにいるケルベロスと戦って勝つと入手できる。接近するときはデスペルの魔法を準備してから！

反撃の狼煙

▲味方全体にトリプルの魔法と同じ効果を与えるのだ。

アビリティチェック

武器攻撃、魔法攻撃のどちらのキャラにも役立つアビリティがドッサリ。パーティ全体の戦力バランスを見て決めていこう。「早さJ」、「魔力J」、「精神J」は真っ先に修得だ。

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
CHA	※ダブル消費1
J·A	力J
	魔力J
	精神J
	早さJ
	命中J
	アビリティ×3
G·F	GFHP+10%
P·A	けいかい

邪悪なる者たちに審判が下る!
アレクサンダー

技	聖なる審判		
エフェクト時間	約38秒	属	聖

入手方法

ガルバディア・ガーデンの大講堂でボスのイデアからドローする。これもドローするのを忘れがちなので、戦闘開始直後にドローしよう。

聖なる審判

▲貴重な「聖」属性の攻撃。海から現れ複数の光の矢を発射。

アビリティチェック

鉄壁の属性防御は魅力高し！ また、アレイズの効果の「そせい」が超役立つので、サポートキャラに持たせるのがベスト。修得するなら「そせい」から覚えさせよう！

初期アビリティ

C·A	まほう
	G.F.
	ドロー
	アイテム
	そせい
CHA	精神+20%
	くすりのちしき
J·A	精神J
	属性攻撃J
	属性防御J×2
	属性防御J×4
	アビリティ×3
G·F	召喚魔法+10%
	GFHP+10%
	おうえん

チョコボも召喚できる!!

世界のあちこちにあるチョコボの森でチョコボを入手すると、それ以降の戦いで召喚できるようになるぞ。しかも使用する技は、チョコボをポケステに移して冒険させることでパワーアップするのだ。はたしてどんな技を会得するのか…？詳細はP.80を参照！

◀ポケステを活用すれば新技を会得できる。パワーアップに期待！

▲召喚するにはアイテムのギサールの野菜が必要だ。

チョコファイア!!

▶火の玉を吐き出して敵全体を攻撃する。愛嬌のあるリアクションは見モノ！

アビリティは全部で６系統あり、それぞれ用途や使用方法がまったく異なる。ここでは今回紹介した11体のG.F.が持つ初期アビリティの名称、修得（Complete！）するまでに必要なAP、それに具体的な効果を紹介すると同時に、各アビリティの活用法を解説していこう。

キャラアビリティ

キャラの能力をパワーアップ

キャラに特殊な能力を追加するアビリティ。アビリティセット画面で左下にセットすることで効果を発揮する。ほかのアビリティと異なる点は、同じ系統のものをセットすると、その効果が２つの合計になるということ。何か１つの能力に絞って上げたほうが、大きな効果が得られるようになっているのだ。さっそく実践してみよう！

キャラアビリティ&パーティアビリティはこの場所にセット！

▶「アビリティ×３」を持つG.F.を戦闘メンバーに持たせる！　そうすれば３つのアビリティをセットできるぞ。

◀例えば力を上げたい場合、集中的に…。

重ね付けもOK！
力＋20%
＋
力＋40%
＝
力＋60%!!

名　称	必要AP	効　果
力＋20%	60	キャラの力を20%増やす
体力＋20%	60	キャラの体力を20%増やす
魔力＋20%	60	キャラの魔力を20%増やす
精神＋20%	60	キャラの精神を20%増やす
ＨＰ＋40%	120	キャラのＨＰを40%増やす
すいとる	80	敵１体からのＨＰを吸い取る
かばう	100	味方の代わりに攻撃を受ける
オートポーション	150	ダメージを受けると自動的に回復アイテムを使う
さきがけ	160	戦闘が始まると、すぐに行動することができる
※カウンター	200	物理攻撃を受けたとき、自動的に反撃する
くすりのちしき	200	回復アイテムの効果が２倍になる
※ダブル消費１	250	ダブルと効果は同じだが、消費する魔法が１つ

メニューアビリティ

魔法やアイテムを自分で作る

メニュー画面で使用できるアビリティ。特定のアイテムを使って魔法や回復薬などを作り出すことができる。修得すると、メニュー画面の「アビリティ」の文字が灰色から白色に変わり、選択できるようになる。登場するアイテムの中には、レアアイテムに精製できるものもある。

修得すれば使用可能に！

魔法や道具などを作り出せる！

◀アビリティによって精製できるものはいろいろ！　修得したら、さっそく試してみよう。

名　称	必要AP	効　果
雷魔法精製	30	雷系の魔法が精製できる
冷気魔法精製	30	冷気系の魔法が精製できる
炎魔法精製	30	炎系の魔法が精製できる
※弾薬精製	30	弾薬アイテムが精製できる
生命魔法精製	30	回復系の魔法が精製できる
ＳＴ薬精製	30	ステータス異常を起こす魔法が精製できる
道具精製	30	特定のアイテムから道具が精製できる
回復薬精製	30	特定のアイテムから回復薬が精製できる
サポート魔法精製	30	特定のアイテムから防御系の補助魔法を精製できる

コマンドアビリティ

戦闘コマンドを自由に選択

戦闘時のコマンドとして使うことができるアビリティ。１人につき３個までセットすることができる。修得したら「まほう」や「ドロー」と同様に、アビリティセット画面の左上にセットすること。

コマンドアビリティはここにセット！

▶３つしかセットできないので、よく考えて選択しよう。

そのまま戦闘時のコマンドになる！

◀戦闘時のコマンドになる。コマンドの効果は把握しておこう。

名　称	必要AP	効　果
まほう	−	戦闘時に魔法が使用できる
G.F.	−	戦闘時にG.F.を召喚できる
ドロー	−	戦闘時に魔法がドローできる
アイテム	−	戦闘時にアイテムが使用できる
カード	40	戦闘時に敵１体をカードに変えることができる
※しのせんこく	60	戦闘時に敵１体に「死の宣告」を与える
※とつげき	60	戦闘時に味方全体にバーサク、プロテス、ヘイストの効果
※ちりょう	100	戦闘時に味方１体にエスナの効果
ぼうぎょ	100	戦闘時に一定時間、無敵状態になる（行動不可）
かいふく	200	戦闘時に味方１体にケアルガの効果
そせい	200	戦闘時に味方１体にアレイズの効果

パーティアビリティ

パーティ全体に効果を発揮

パーティ全体に特殊な能力を追加するアビリティ。パーティ内の誰か１人がセットしておけばＯＫだ。上手に活用すれば、ゲームをより快適にプレイできるようになる！

◀見えなかったドローポイントが、見えるのだ！

名　称	必要AP	効　果
隠しポイント発見	40	見えないセーブポイントとドローポイントが見える
けいかい	200	敵にバックアタックされなくなる

G.F.アビリティ

G.F.の能力をアップ

G.F.の能力がアップするアビリティ。修得するだけで効果が得られる。「おうえん」は修得後の召喚時にセレクトを押し、○ボタンを連打することで威力がアップ！

「おうえん」で威力アップ！

○ボタンを連打！　**中　断！**

▲数値は攻撃力。連打と中断を繰り返して数値を稼げ。

名　称	必要AP	効　果
おうえん	10	G.F.ダメージを増大できる
召喚魔法＋10%	40	G.F.召喚時の効果を10%増やす
ＧＦＨＰ＋10%	40	G.F.のＨＰを10%増やす

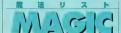
ジャンクションアビリティ

自由にキャラをカスタマイズ

キャラの能力値（力や魔力など）に魔法をジャンクションさせ、能力値の数値を飛躍的に上げる効果のあるアビリティ。修得することで、その能力値に魔法がジャンクションできる（詳しくはP.76を参照）。

名　称	必要AP	効　果
ＨＰＪ	50	ＨＰに魔法がジャンクションできる
力Ｊ	50	力に魔法がジャンクションできる
体力Ｊ	50	体力に魔法がジャンクションできる
魔力Ｊ	50	魔力に魔法がジャンクションできる
精神Ｊ	50	精神に魔法がジャンクションできる
早さＪ	120	早さに魔法がジャンクションできる
命中Ｊ	120	命中に魔法がジャンクションできる
属性攻撃Ｊ	160	属性攻撃に魔法がジャンクションできる
属性防御Ｊ	100	属性防御に魔法がジャンクションできる
属性防御Ｊ×２	130	属性防御のジャンクション場所を２カ所に増やす
属性防御Ｊ×４	180	属性防御のジャンクション場所を４カ所に増やす
ＳＴ防御Ｊ	100	ＳＴ防御に魔法がジャンクションできる
ＳＴ防御Ｊ×２	130	ＳＴ防御のジャンクション場所を２カ所に増やす
アビリティ×３	−	アビリティをセットできる場所を３カ所に増やす

魔法リスト MAGIC

魔法の賢い活用法をマスターしよう!!

魔法の数は、全部で49種類、その内の38種類の魔法について、ジャンクション時の効果を中心に紹介していこう。さらにジャンクションチェンジを手早くこなす賢いやり方など、プレイに役立つオトクな情報も併せてお届けする。これさえ参考にすれば中盤以降の戦いも快適に進められるはずだ。

魔法は3つの方法で入手できる

『FFⅧ』の魔法は直接使ったときの効果のほかに、魔法でキャラを強化していく＝魔法ジャンクションの効果もとても重要になる。魔法の種類は49種類でその内1キャラが持てるのが32種類。そのため、どの魔法をドローして、どうやってキャラを強化していくかが重要になる。

それぞれ100個入手！

◀魔法は1種類につき、100まで持つことができる。それぞれ100個ずつ入手せよ。

1 ドローポイントで入手

ドローポイントとは魔法の吹き出し口のようなもの。建物やダンジョンの中にあることが多く、そこを調べることにより魔法をドローして入手することができるぞ。1度に手に入る個数はキャラのパラメータや魔法のクラスによって異なるので注意しよう。

ドローポイント

◀ドローポイントは、基本的にキャラの歩数で復活する。ほしい魔法の場合は、後で戻ってみよう。

▶ドローポイントから魔法をドローする場合、基本的に失敗はない。確実に入手することができるぞ。

2 敵からドローして入手

出現する敵は必ず魔法を持っているので、「ドロー」のコマンドアビリティをセットして戦闘中に使えば簡単に入手できる。敵からは無限にドローできるので、敵1体から、1キャラ100個ドローできるのだ。

▶ストックを選んで魔法をドローだ。

3 魔法精製で入手

G.F.がメニューアビリティの「○○魔法精製」というのを修得すると、アイテムから魔法が作り出せるようになるぞ。どのアイテムが何の魔法になるか、いろいろなアイテムで試してみよう。

◀いろんなアイテムで試してみよう。

ジャンクションチェンジを手早く実行するため3セットの魔法を準備

戦闘に参加する3人分だ！

ケアル
ケアルラ
レイズ
エスナ

魔法はキャラごとに攻撃専門、回復専門と分けるのではなく、均等にバランス良く持たせるのがベストだぞ。戦闘に参加するのは3人なので、必ず3人分の魔法セットを用意しておこう。こうしておけばパーティメンバーが入れ替わったときでも、簡単に魔法の受け渡しができるはず！

▲▶戦闘に参加するのは3キャラだけなので、3セットの魔法を用意しておく。

「すべてもらう」のコマンド1発でOK!

◀いちいち魔法を選ばなくても「すべてもらう」を利用すれば簡単に受け渡しができる。

「バトルはいち」のコマンドも活用しよう

魔法を分けたら「バトルはいち」のコマンドを使ってキッチリ整頓しておくことをオススメする。また使用頻度の低い魔法は、戦闘に参加しない仲間キャラに渡してしまうのがいいぞ。各コマンドを上手に活用していこう。

▲▶魔法を整頓しておけば選ぶときにも困らない。何が足りないかもすぐにわかるのだ。

キッチリ整理しておけば選ぶときにも便利

魔法のジャンクションの効果を把握しよう

ジャンクション時の効果を中心に、今回の攻略範囲内の38種類の魔法を紹介だ。まずは各項目にある表の見方を確認しよう。

パラメータ

効果の大きい魔法をジャンクションするほど、キャラが強くなるぞ。組み合わせをよく考えよう。効果は△：小、○：中、◎：大。

属（属性）攻防

攻撃に属性がつく。またはその属性に対する防御力が上がる。効果は●：攻撃と防御に効果あり。防：防御にのみ効果あり。

S（ステータス）攻防

ステータス異常を誘発する。またはステータス攻撃に対する防御力が上がる。効果は上と同様。

		ファイア	ファイラ	ファイガ	ブリザド	ブリザラ	サンダー	サンダラ	ウォータ	エアロ	バイオ	グラビデ	フレア	クエイク	ブレイク	デス	ケアル	ケアルラ	レイズ	リジェネ
パラメータ	HP																△	○		
	力	△	○	◎	△	○	△	○	△	△	△	△	◎	△						
	体力																△	○	○	○
	魔力	△	○	◎	△	○	△	○	△	△	△	△	◎	△	△	△				
	精神														△	△			○	○
	早さ																			
	回避																			
	命中																			
	運															○				
属攻防	炎	●	●	●									防						防	
	冷				●	●							防						防	
	雷						●	●					防						防	
	地													●					防	
	毒										●								防	
	風									●									防	
	水								●										防	
	聖																		防	
S攻防	即死															●				
	毒										●									
	石化														●					
	暗闇																			
	沈黙																			
	バーサク																			
	ゾンビ																			
	睡眠																			
	スロウ																			
	ストップ																			
	カーズ																			
	混乱																			
	吸収																			

		エスナ	デスペル	プロテス	シェル	リフレク	ダブル	トリプル	ヘイスト	スロウ	ストップ	ブライン	コンフュ	スリプル	サイレス	ドレイン	バーサク	レビテト	ゾンビー	ライブラ
パラメータ	HP																			
	力						◎	◎									○			
	体力	△	△	◎														○	○	
	魔力											○	○	○	○	○	○			
	精神	△	△		◎	◎						○	○	○	○	○		○	○	
	早さ							◎	◎	○	○									
	回避							◎												
	命中							◎												
	運																			
属攻防	炎			防	防															
	冷			防	防															
	雷			防	防															
	地			防	防													防		
	毒			防	防															
	風			防	防															
	水			防	防															
	聖			防	防															
S攻防	即死																			
	毒	防				防														
	石化	防				防														
	暗闇	防				防						●								
	沈黙	防				防									●					
	バーサク	防				防											●			
	ゾンビ																		●	
	睡眠	防				防								●						
	スロウ	防				防				●										
	ストップ	防				防					●									
	カーズ	防																		
	混乱	防				防							●							
	吸収		防													●				

アイテムリスト Item

バラエティに富んだ、『VIII』のアイテムを一挙公開！

回復アイテムからレアアイテムまで、89種類のアイテムを紹介。それらのアイテムを7系統に区分して、使用時の効果などを一挙に紹介だ。

価格が「—」のアイテムは、ショップ以外で手に入るもの！　敵が落とすか、または、メニューアビリティの「○○精製」を使って入手するもの。

▶アイテムの種類を示すマークについて◀

ゲームに登場するアイテムは、みな名前の前にアイコンが付いている。そのアイコンはアイテムの種類や用途によって異なり、全部で7種類にも及ぶ。ここでは、それらのアイコンによって示されるアイテムがどんなものかを解説していくので、覚えておくように！　ただ「そのほか」のアイテムだけは多種多様なので、細かい効果はキミ自身で確認してほしい。

▲アイコンを見れば、どんなアイテムかはだいたい判別できる。

◀「そのほか」の品は敵を倒して入手するものが大半なのだ。

回復・治療（※1）

ＨＰを回復させたり、ステータス異常を治療するアイテム。役立つので、ひと通りは購入しておこう。

全体回復（※2）

味方全体のＨＰを回復させるアイテム。ワールドマップやセーブポイントでも使用することができる。

ガーディアン・フォース

ガーディアン・フォース専用のアイテム。ＨＰを回復させたり、戦闘不能を治すものもあるのだ。

弾　薬

アーヴァインが特殊技の"ショット"で使用する弾薬。常に50発前後は携帯し、使ったら必ず補充しておこう。

本

新たな特殊技を覚えたり、武器が改造できるようになるぞ。入手したらアイテム欄で選択して読むこと。

特殊アイテム

主に戦闘時に使うことで効果のあるもの。派手な演出が見られるアイテムもあるので1度は使ってみよう。

その他

青魔法の素材から、用途のわからないものまで本当に多種多様。データをセーブしてから効果を確認せよ。

アイテム一覧

今回紹介できるアイテムは89種類だ。表中の「種」はアイテムの種類のことで「回」は回復・治療、「全」は全体回復、「G」はガーディアン・フォース、「弾」は弾薬、「本」は各種雑誌、「特」は特殊、「他」はそのほかのアイテムを表している。これらは上に掲載したアイコンとも対応しているので要チェックだ。

種	名　称	価格	効　果
回復・治療	ポーション	100	味方1人のHPを200回復する
	ハイポーション	500	味方1人のHPを1000回復する
	エクスポーション	5000	味方1人のHPを完全回復する
	フェニックスの尾	500	味方1人の戦闘不能を回復する
	エリクサー	—	味方1人のHPを完全回復し、ステータス異常を治療
	ラストエリクサー	—	味方全員のHPを完全回復し、ステータス異常を治療
	毒消し	100	毒のステータス異常を治療する
	目薬	100	暗闇のステータス異常を治療する
	金の針	100	石化のステータス異常を治療する
	山彦草	100	沈黙のステータス異常を治療する
	聖水	100	ゾンビ、カーズの状態異常を治療する
	万能薬	1000	すべてのステータス異常を治療する
全体回復	テント	1000	味方全員のHPを完全回復、ステータス異常を治療
	コテージ	1800	味方全員とG.F.のHPを完全回復しステータス異常を治療
	ペットハウス	1000	すべてのG.F.のHPを回復する
G.F.	Gポーション	200	G.F.のHPを200回復する
	Gハイポーション	600	G.F.のHPを1000回復する
	Gリターナー	500	G.F.を戦闘不能から回復する
	リネームカード	—	G.F.の名前を変更することができる
	忘れ草	1000	G.F.のアビリティを消去する
	魔法の書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「まほう」を覚えさせる
	G.F.の書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「G.F.」を覚えさせる
	ドローの書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「ドロー」を覚えさせる
	アイテムの書	5000	G.F.にコマンドアビリティ「アイテム」を覚えさせる
弾薬	通常弾	20	通常の弾（アーヴァインが使用）
	散弾	40	敵全体を攻撃できる弾（アーヴァインが使用）
	破壊弾	—	通常の3倍威力を持つ弾（アーヴァインが使用）
	暗黒弾	—	各種ステータス異常を秘めた弾（アーヴァインが使用）
	火炎弾	—	炎属性を秘めた弾（アーヴァインが使用）
本	ペット通信1号	—	愛犬アンジェロが覚える「アンジェロストライク」が載っている
	ペット通信2号	—	愛犬アンジェロが覚える「アンジェロリカバー」が載っている
	ペット通信3号	—	愛犬アンジェロが覚える「インビジブルムーン」が載っている
	格闘王001	—	ゼルのための雑誌。「ドルフィンブロウ」が載っている
	格闘王002	—	ゼルのための雑誌。「メテオストライク」が載っている
	格闘王003	—	ゼルのための雑誌。「メテオバレット」が載っている
	月刊武器3月号	—	武器研究の雑誌。標準装備の武器の解説が載っている
	月刊武器4月号	—	読むとスコール、ゼルの武器を1ランク上のものに改造できる
	月刊武器5月号	—	読むとスコール、リノア、アーヴァイン、キスティスの武器を1ランク上のものに改造できる
特殊	英雄の薬	—	一定時間無敵状態になる
	ギサールの野菜	600	チョコボ入手後、召喚することができる

種	名　称	価格	効　果
その他（青魔法）	クモの糸	—	キスティスが青魔法「超振動」を覚える
	サンゴのかけら	—	キスティスが青魔法「電撃」を覚える
	ブラックホール	—	キスティスが青魔法「デジョネーター」を覚える
	水の結晶	—	キスティスが青魔法「アクアブレス」を覚える
	ミサイル	—	キスティスが青魔法「マイクロキャノン」を覚える
	火竜の牙	—	キスティスが青魔法「ファイヤーブレス」を覚える
	牙式連発銃	—	キスティスが青魔法「ガトリング砲」を覚える
	呪いの爪	—	キスティスが青魔法「レベル？デス」を覚える
	謎の液体	—	キスティスが青魔法「溶解液」を覚える
その他	ボムのかけら	—	炎の属性を秘めた石
	赤い牙	—	炎の属性を秘めた火竜の牙
	南極の風	—	冷気属性の風が封じられている
	北極の風	—	強力な冷気属性の風が封じられている
	ダイナモ石	—	雷の属性を秘めた石
	眠り粉	—	眠りを誘う粉
	沈黙の粉	—	沈黙の効果を秘めた粉
	コカトリスの羽	—	石化のパワーを秘めている羽
	毒の粉	—	毒の効果を秘めた粉
	毒の牙	—	毒を持ったモンスターの牙
	風車	—	風のエネルギーを吸収した風車
	鉄球	—	重力の力を持つ、重たい鉄の弾
	ゾンビパウダー	—	ゾンビのステータスを含んでいる粉
	死者の魂	—	即死のステータスを秘めている
	竜の牙	—	回復力を持った竜の牙
	HPアップ	—	キャラのHPをアップさせる
	パワーアップ	—	キャラの力をアップさせる
	ガードアップ	—	キャラの体力をアップさせる
	マジックアップ	—	キャラの魔力をアップさせる
	マインドアップ	—	キャラの精神をアップさせる
	スピードアップ	—	キャラの早さをアップさせる
	恐竜の骨	—	巨大な恐竜の骨
	風切り羽	—	飛行系モンスターの羽
	サカナのヒレ	—	海に住むサカナの前ヒレ
	オチューの触手	—	強くてしなやかな触手
	とがった爪	—	先が尖った長い爪
	ネジ	—	武器の改造に使用するネジ
	魔石	—	魔法の力を持つ石
	魔石のかけら	—	魔法の力を持つ石のかけら
	魔導石	—	強力な魔法の力を持つ石
	命の指輪	—	生命力を封じ込めた指輪
	いやしの水	—	生命力を含んだ水
	ノコギリの刃	—	ギザギザした鋭い刃
	メズマライズの刃	—	長くて鋭い刃
	吸血の牙	—	吸血攻撃をするモンスターの牙
	闘気のかけら	—	やる気が封じ込められた石
	味方殺しの剣	—	持つ者が同士討ちを始めるという呪われし剣
	竜のウロコ	—	非常に固いドラゴンのウロコ
	竜の皮	—	じょうぶなドラゴンの皮
	燃料	3000	レンタカーの燃料

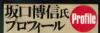
（※1）移動時、戦闘時いつでも使用可能な回復アイテム　（※2）セーブポイント、ワールドマップでのみ使用可能な回復アイテム

Interview with Hironobu Sakaguchi

100号お祝い企画

坂口博信氏インタビュー

電撃PS100号を記念して、ゲーム業界の未来を語っていただくにふさわしいアノ人といえば、坂口さんしかいない！　というわけで、東京目黒のスクウェアさんにお邪魔して、一時帰国中の坂口さんに電撃インタビュー！　今後のゲーム業界や映画のことなど、いろいろ語ってもらったぞ。

坂口博信氏プロフィール Profile

1962年11月25日生まれ。(株)スクウェア代表取締役副社長とSQUARE USA, INC. 社長を兼任。『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親。現在は、ホノルルと東京を行き交い、ゲームに映画制作にと多忙な日々を送っている。ダンディーな外見の裏には、子煩悩な一面も。

CHECK UP !

注❶『アナザー・マインド』

少女の中に入り込んでしまった意識体となって、少女とともに数々の謎に立ち向かう、実写AVG。単語を組み合わせることによって、少女と自由度の高い会話が楽しめる「ダイアローグシステム」が魅力。1998年11月12日発売。

注❷ＦＦの映画

「FINAL FANTASY －THE MOVIE－」と題して、坂口さんが監督を務めるフルCGムービー。人間の生と死をテーマに、リアルな感情表現を大切にしたCG映像で描く。すでに全米2000館以上の拡大公開も決定し、急ピッチで制作が進められている。

'99年のスクウェアはビッグタイトルが目白押し！

──おかげさまで「電撃プレイステーション」が100号を迎えました。

坂口氏(以下、坂)：それはおめでとうございます。

──そこで、200号に向けてゲーム業界がどうなっていくか、スクウェアさんとしてはどうなのかというあたりをお話ししていただきたいのですが。

坂：スクウェアとしては昨年は『パラサイト・イヴ』や『武蔵伝』など新規のタイトルの立ち上げが多かったですね。逆に、今年はおなじみのシリーズ物をガンガン出しますよ。『ＦＦⅧ』が出て、『サガ フロンティアⅡ』も４月に出ますし、その後も続々と出ますから。

──確かに昨年は『アナザー・マインド』(注①)のような独特なジャンルや、冒険的なソフトが多く出ましたね。今年はあまりそういう路線には？

坂：環境しだいなんですよね。『アナザー・マインド』などのソフトが作れたのは、すでにプレイステーションというプラットホームで、ハードの環境が整っていたから少人数でできたわけで。今年はこの先を見据えて、ハードの研究やツールの開発に人手を割かないといけないので。だからといって、冒険しないということではないですけど。技術レベルが飛躍する年にしたいですね。まあ、ここ１年半くらいでずいぶん向上しましたから、楽になってきているんですけどね。

リアルなキャラクターで感情移入を目指す

──『ＦＦⅧ』や『チョコボの不思議なダンジョン２』のテレビＣＭを見ると、ＣＧの技術の向上ってすごいと思うのですが、坂口さんとしてはいかがですか？

坂：ＣＧはまだまだ研究の余地があります。柔らかい物の表現とか……人間の表情は一番難しいですね。手間暇かければできるんですけど、効率よく作る方法を研究しています。

──タイトルごとにＣＧ表現のテーマが感じられますよね。『パラサイト・イヴ』ではスライム的なものとか、『ＦＦⅧ』では人間らしさの表現とか。

坂：ええ、『ＦＦⅧ』はリアルさを追求していますね。プレイヤーが動かすリアルタイムのゲーム画面と、ムービー部分の差がだんだんなくなってきていて、リアルタイム画面だからどうとか、ムービーだからどうだとかいうことがなくなると思いますよ。

──将来的なゲーム像ですね。

坂：人間の表情を一つ一つ手作業でつけてたら、とても作れないので、ＣＧで骨の形や筋肉の動きまで計算しながら作るんですよ。もちろんデフォ

『FF』を創った男が、ゲー

ルメしたもので、良いものも作れると思うんですけど、やっぱりリアルなものを作りたいんです。映画もそれで始めたんですけどね。本当の人間と一瞬錯覚するようなキャラクターが泣いて笑って、で、つい感情移入しちゃうじゃないですか。人間に対して感情移入するわけだから。それをちゃんとゲームで表現できれば、次元が変わるかなって思いますね。

――それをゲームで実現するわけですね？

坂：ゲームです。『FF』でも何でもいいんですけど、何かイベントが起こって、出てきたキャラクターが、本当に悲しそうに泣いたときに感情移入の度合いが違ってくるかなと思います。

――今まで吹き出しで描いていた物も、すべて表現するということですか？

坂：吹き出しとジェスチャーで表していたものが、全部本当に役者の芝居のレベルになりますよね。そこまで表現できるのなら、相当感情移入度が上がるんじゃないかということなんですよ。プラス、キャラクター。キャラクターごとの個性や表情の違いまで表現できれば、万全だと思います。

――そういう表現をするためには、今のプレイステーションでは限界がありますか？

坂：プレイステーションのキャラクターは、かなりデフォルメされてますよね。逆に表情とかはムービーに頼らざるを得ないですね。

――そういうクオリティが実現できるのは、いつ頃だと思いますか？

坂：そんなに先のことではなくて、『FF』の『Ⅸ』とか『X』あたりで出せるのではないかと思います。

『FF』というテーマでつながった映画とゲーム

――先ほど『FF』の映画（注②）のお話が出ましたが、完成はいつ頃ですか？

坂：2001年内にはと思っています。まだ詳細は決まっていませんが。

――映画に対して、ハリウッドの反応はどうなんですか？

坂：フルCGという部分での反応っていうか、アメリカでは、「アンツ」（注③）とか「トイ・ストーリー」とか、フルCG映画という1つのジャンルが確立されているので、期待は大きいですね。今までゲームの映画化って、興行的にわりとはずしてるじゃないですか（笑）。まあ、実写は難しいですよね。キャラがゲームのキャラクターと重ならないので、映画単体として考えるのは難しい。うちは自分たちで作ってるCGだから、あまり気にしてないですけど、ゲームと映画のタイトルが一緒というだけで、ノリが一緒ならいいかなと。ノリというか、テーマかな。ゲームの『FF』自体、毎回キャラクターも世界設定も、まったく違いますからね。

「戦争は嫌だ」と心の底から思うようなゲームを創りたい

――最近ご覧になった映画で、おもしろかったものって何ですか？

坂：ちょっと前ですけど「プライベート・ライアン」（注④）ですね。あれは恐い。初めてですよ、戦争映画で恐かったの。アメリカに住んでるせいもあるけど、アメリカ人は徴兵の可能性があるじゃないですか。その中で見ると余計にリアリティーがあって、「戦争は本当に嫌だ」って思いました。だから、あれくらい感情を刺激するものを、ゲームで作ってみたいですね。ゲーム性では何とかいけると思うけど、感情移入するにはやっぱりストーリーとキャラクターの表現を強化しないといけないですね。今のゲームではまだ無理じゃないかな。それができるようになったら、ゲームに対する見方が変わるでしょうね。

――ゲームインタラクティブの疑似体験ができるということは、戦争が体験できるわけですよね。

坂：戦争でも、何でも、人間の嫉妬心でも。嫉妬はドロドロして醜いとか。

――ファンタジー系がお好きなのかと思っていましたが？

坂：戦争SLG好きなんです。『フロントミッション』が好きで。ていうか、泣きの入るドラマが好きなんですよ。「タイタニック」とか大好きで。あと「ディープ・インパクト」（注5）も映画館で見てボロボロ泣きました。お父さんとお母さんが赤ちゃんをバイクに乗せて、「行きなさい」って言ったときに、もうウワーッて。

――感情移入に重点を置かれていますが、やっぱりゲームで泣かせたいですか？

坂：スーパーファミコンの『FFⅣ』のパロムとポロム（注⑥）の反響が大きかったあたりですよね。ゲームで泣くんだって思って。だったら、このまま突き進むしかないなと思ってます。

――ボロボロ泣けるゲームをお待ちしてます（笑）。

坂：200号まで引き続きがんばってください（笑）。

ム業界の新世紀を語る

CHECK UP！

注③「アンツ」

ウディ・アレンやシャロン・ストーンなどの豪華俳優陣が声優を務めるフルCGアニメムービー。集団アリとしての生活になじめない主人公が、バーで一目惚れした王女バーラに会いに行くが…。CICビクタービデオより16,000円（税別）で4月23日ビデオ発売。

注④「プライベート・ライアン」

昨年9月に日本で公開された、トム・ハンクス主演、スティーブン・スピルバーグ監督の衝撃作。第二次大戦、ノルマンディ上陸作戦に人々の注目が集まるその背後で、ワシントンからジョン・ミラー大尉率いる8人の精鋭に「3人の兄を戦争で失ったジェームス・ライアンを救い出せ」という指令が下る。8人の命よりも1人の新米兵士の救出を優先する、その真意は？ 坂口氏が「恐かった」と語ったとおり、衝撃の戦闘シーンは、見る者に恐怖を感じさせるほどの迫力とリアリティーがある。

注⑤「ディープ・インパクト」

制作総指揮スティーブン・スピルバーグ。彗星衝突という史上最大の危機を、かつてないスケールで描いた98年の話題作。危機に直面した人々が、それぞれに生きる意味を見出そうとする感動のドラマ。CICビクタービデオより16,000円（税別）でビデオ好評発売中。

注⑥パロムとポロム

『ファイナルファンタジーⅣ』の双子の魔道士パロムとポロムが、バロン城の迫り来る壁の仕掛けから、主人公たちを守るため、自らの身体を石化して壁を押さえたシーン。その犠牲的精神は、見る者の涙を誘い、ゲーム史に残る感動の名シーンとなった。『FFⅣ』ではこのような命の大切さや、愛が描かれたシーンが多く、ユーザーの反響も大きかった。

ちなみにスーパーファミコン版は1991年、PS版は1997年に発売された。

T&ESOFT

失われた記憶と真実の愛を求め
謎を秘めた3つのパラレルワールドへ
恋と冒険のドラマティックRPG

ド派手なエフェクトで興奮の連続！

ゲーム画面は開発中のものです。

Sonata

ソナタ

TM

恋愛パラレルRPG

99年3月4日(木)発売

標準価格 6,800円(税別) CD-ROM2枚組

アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

初回プレス限定キャンペーン Wチャンス

Chance①
ご購入店にて全員に
オリジナルポスタープレゼント
(一部、実施していないお店もございます。)

Chance②
抽選で300名様に
「南山あおい」
等身大イラスト入り
バスタオルプレゼント

詳しくは、初回プレス版に同梱されているアンケートハガキをご覧ください。

舞台はパラダイムと呼ばれる3つのパラレルワールド

近未来のサイバースペース世界
“ナノ・セック”

剣と魔法が支配するファンタジー世界
“ブルームーン”

広大な敷地と生徒数を誇る巨大学園世界
“徳川学園”

女の子の鼓動を、コントローラで体感できる指ドキシステム採用。

このDOKI DOKIがBURU BURUで伝わる!!

キャラクターデザイン、アニメ作画監督は杉本幸子氏。
キャラクターボイスには、人気声優を起用。

アオイ CV:小西寛子	カナレ CV:笠原留美	ナルミ CV:今井由香	チハヤ CV:天野由梨
フジミ CV:氷上恭子	ニシキ CV:阪口あや	イズミ CV:長沢美樹	ミズホ CV:西村ちなみ

ゲストCV 井上喜久子／山本麻里安

私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ
http://www.sonata.ne.jp/ ソナタのゲーム情報も満載!アクセス、待ってます。

ゲーム本編とリンクする24種類のパスワードカード入り
キャラクターコレクションカード
SONATA PREVIEW

好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り

全コレクション99種類

好評放送中!

提供ラジオ番組
パーソナリティ／井上喜久子　山本麻里安
「かきくけ喜久子のさしすせSonata」

文化放送　毎週金曜日 24:00～24:30
東海ラジオ　毎週金曜日 24:30～25:00
朝日放送　毎週金曜日 25:10～25:40

株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地
ホームページ http://www.tes.co.jp/

PlayStation
発売キャンペーン
締め切り
3月31日まで(当日消印有効)
ゲームソフトに入っているアンケートはがきを3月31日(当日消印有効)までにお送りください。
先着30,000名様に「DEVICEREIGN オリジナルブックレット」をさしあげます。
(当選は発送をもってかえさせていただきます。)
ラジオドラマ3月から放送決定!!
「子安・氷上のゲムドラナイト」
毎週日曜日
[TBS] 24:30~25:00
[HBC] 25:00~25:30
[MBS] 24:00~24:30
[RKB] 24:40~25:10

奪われた明日を、取り戻せ。

次世代兵器「オーギュメント」の開発をめぐる
巨大な陰謀に巻き込まれた高校生、十夜と誠志郎。
ごく平凡な高校生活をおくる彼らを待ち受けていたのは、
超常現象と異様の敵が襲いくる、
非現実の世界だった。
――未来は闘って、勝ちとれ。――

NOW ON SALE

アドベンチャーSLG　希望小売価格 5,800円（税別）

BOOK

「DEVICEREIGN公式攻略ガイド」
近日発売予定　予価：本体950円+税
電撃PlayStation＆電撃Dreamcast特別編集

CD

「～Fantastic Charactor Series～ DEVICEREIGN」
3／17発売予定　2,800円（税別）

「DEVICEREIGN ドラマCD」
4／7発売予定　2,800円（税別）

さあ、今すぐ、カレンダーの3

古代日本の女王を選べ。古代日本を戦略で救え。
本格的恋愛・戦略シミュレーションゲーム発売迫る。
さあ、今すぐ近くのゲーム屋さんで予約を。

プレイステーション版シミュレーションゲーム
'99年3月11日発売予定
CD-ROM3枚組 6,800円(税抜)

火魅子伝(ひみこでん)～恋解(れんげ)～

●コミックドラゴン連載中
●TVアニメ放映中(テレビ東京 水曜深夜)
●アニメエンディングテーマ「瞬(とき)の色をかえて」エアーズより発売中/
主題歌CD「Pure Snow」(佐々木ゆう子)パイオニアLDCより発売中/
ゲームテーマソング 2/21(日)発売/TVアニメサウンドトラック 2/21(日)発売/
ゲームサウンドトラック '99年3月発売予定/ゲームイメージアルバム '99年4月発売予定
●ビデオ:'99年4月発売予定
●小説:富士見ファンタジア文庫より第1巻、'99年3月発売予定

JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂 アミューズ レッドカンパニー

月11日に○を。

立体忍者活劇
天誅
Tenchu
Shinobi Gaisen
忍凱旋
TM

1999年3の月 空から電撃屋が降ってくる

えりゃ大変だっ 早く行かなきゃ

電撃屋

'99 in KINOKUNIYA books >>> multimedia

紀伊國屋書店新宿南店3F

3月4日(木)OPEN!

10:00~20:00 期間限定4月6日(火)まで

今年も、あの「電撃屋」が戻ってきます! 電撃文庫でおなじみのキャラクターはもちろん、人気ゲームソフトのキャラクターグッズも多数取りそろえてお待ちしていまーす!!

電撃屋だけのオリジナル・グッズも多数入荷

もんすたあ★レース

「ときめきの放課後」発売記念テレカセット

電撃屋オリジナル
MEMORY OF PRINCESS EXPRESS
~お嬢様特急グラフィックデータ集~

人気作家のサイン会も目白押し!

日程	作家	参加資格および人数
3月14日(日)	中村うさぎ	当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊『ゴクドーくん漫遊記外伝7 幽霊城でつかまえて!』(電撃文庫)をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
3月27日(土)	高雄右京	当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊『リーフファイトトレーディングカードゲーム 公式ガイドブック』(Dセレクション)をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
3月28日(日)	矢上 裕	当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊『エルフを狩るモノたち⑫』(電撃コミックス)をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
4月3日(土)	高畑京一郎	当日、紀伊国屋書店新宿南店にて最新刊『ダブル・キャスト』(単行本)をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。

※場所:紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場　※時間:毎回15:00~

至 代々木駅　新南口　南口　JR新宿駅　甲州街道　高島屋タイムズスクエア　電撃屋 新宿南店　明治通り

JR新宿駅南口より徒歩2分

主催:紀伊国屋書店新宿南店 後援:メディアワークス 協力:元気、カプコン、コナミ、エニックス、ボトムアップ、リバーヒルソフト、メサイヤ、コーエー、角川書店、ナムコ、ファミリーソフト、マイクロキャビンほか(順不同)

●お問い合わせ　メディアワークス営業部 TEL:03-5281-5203

攻略Station
How to win
テイルズ オブ ファンタジア
幻想水滸伝II
モンスターファーム2
天誅 忍凱旋
ポップンミュージック
宇宙戦艦ヤマト
イラスト／伊藤勇太

テイルズ オブ ファンタジア

攻略編最終回！ ラストダンジョン・ダオス城攻略と、プレイを100倍おもしろくする隠し要素を公開。

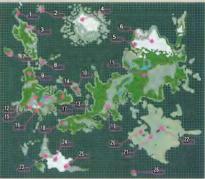
発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

と、いうことで最終回です。リメイクとはいえ、もとはＳＦＣ版だし……と危惧していたのもなんとやら、個人的にも仕事としても楽しくプレイできました。エンカウントの多さや、独特の難解な謎解きなど『テイルズ』らしさも爆発していますが、なんといっても魅力あるキャラたちと一緒に冒険している気分は最高です。まだ、未プレイで（根気のある人は）ぜひプレイしてみてください。そして……、続編を希望します、よねぇ。 (袋)

ついにダオスとの戦いに終止符が！

３つの時代にわたって繰り広げられてきたダオスとの死闘もついに最終章！ ダオスの時間転移能力を防ぐ唯一の武器・エターナルソードを手に入れたクレスたちは、時空の狭間にあるというダオスの居城を目指す……。攻略編の最終回となる今回は、ラストダンジョンであるダオス城の中盤６Ｆまでを、マップ付きで大攻略！ さらに後半ページでは、隠し魔術・召喚術など、前回も少しだけ触れたサブイベントを徹底紹介するぞ。それに合わせてワールドマップも更新、未来編で行けるすべての街、ダンジョンを完全掲載した。今回も、『ＴＯＰ』を骨の髄までしゃぶり尽くしたい人なら必見の内容となっているぞ。

◀炎の剣と氷の剣から作り出した時間の剣（エターナルソード）で、ダオスを倒せ！

▶シナリオ進行とは直接関係ないサブイベントも大紹介。キミは、いくつクリアできるかな？

各マップ上の記号の読み方

攻略マップ上の記号には以下のような意味がある。特にマップ間のつながりなどには注意。

記号	意味	記号	意味
Ⓐ	イベント＆仕掛けのある場所。	①	宝箱、アイテムの入手可能場所。
㋐	マップ同士のつながりを表す。	★	セーブ可能な魔方陣がある場所。
入口	マップのスタート地点。	ボス	マップに登場するボスの位置。

未来編
ダオス城までの攻略ガイドマップ

地名一覧

1.浸食洞	8.ローンヴァレイ	15.モリスンの家	22.炎の塔
2.超古代都市トール	9.ユークリッドの都	16.ヴォルトの洞窟	23.北の岬
3.ベネツィア市	10.アルヴァニスタの都	17.精霊の森	24.常闇の町アーリィ
4.フリーズキール	11.12星座の塔	18.水鏡ユミルの森	25.闇の洞窟
5.白樺の森	12.ミゲールの町	19.モーリア坑道	26.ギースショップ
6.ヴァルハラ平原	13.精霊の洞窟	20.オリーブヴィレッジ	
7.西の孤島	14.アーシアの里	21.熱砂の洞窟	

常闇の町アーリィ～北の岬

エターナルソードを手に入れた一行は、ルーングロムから「アーリィにダオス城の手がかりがある」と聞かされる。そのアーリィは、アルヴァニスタの南にある闇に包まれた大陸にあった。町に入ると、クラースが宿屋に泊まることを提案する。その後、宿屋に泊まると、翌日アーリィの西の洞窟から、時空の狭間に浮かぶダオス城へと侵入できる。

▼それぞれの想いを胸に決戦前夜を過ごすクレスたち。

▲町には料理人や奥義書を売る剣士も。要チェックだ。

Check Point
ダオス城に乗り込む前に「デリスエンブレム」を必ずGET！

アルヴァニスタからの調査隊も来ているアーリィ。町の北西にある喫茶「寝坊」にも、その姿を見ることができる。彼らからは、ダオス城に関する貴重な情報とともに謎の紋章・デリスエンブレムをもらうことができる。現時点では用途不明のアイテムだが、これはダオス城クリアに必要な物。間違っても売ってしまわないように。

◀ダオス城攻略のカギ、といっても過言ではない。

2 ダオス城

ダオス城へは、エターナルソードを持った状態で前項の北の岬へ行けば、イベント発生後、自動的に城の中へとワープする。内部は全13F（地下1F含む）と、さすがにラストダンジョンだけあってなかなかのボリュームだ。ただ、これまでのダンジョンと比べると、意外なほど仕掛けは単純。その代わり、とでもいうべきかザコ敵の強さもハンパじゃなく、戦闘がクリア最大の障害になるといってもいいだろう。けれども、ほとんどの敵は、光属性の攻撃に弱いので、後述のサブイベントで手に入るビッグバンやアスカなどの呪文があれば戦いを有利に進められるだろう。そんな戦闘の熾烈さを反映してか、セーブポイントも非常に多く設けられている。敵の呪文で、一発死……なんてケースも決して少なくないので、こまめにセーブしておくことをオススメするぞ。

▼ウィッチやウィッチドクターは、アースクェイクなどの呪文を使うので注意！

ダオス城攻略チャート

❶ 1F、入口付近のⒶ地点にいるDARKEYE?を倒す。

❷ 1F、Ⓑ地点にあるレバーを引き、2階への階段につながる扉を開く。

❸ 2F、Ⓘ地点にあるレバーを引き、Ⓙ地点への扉を開く。

❹ 2F、Ⓙ地点にある石盤を読む（隠し通路の場所を知っていれば必要なし）。

❺ 3F、Ⓚ地点の床を踏むとデリスエンブレムを装備していないキャラはB1Fの地下牢へ。

❻ 3F、Ⓛ、Ⓜ、Ⓝ、Ⓞの各地点にいるハンゾウを倒し、デリスエンブレムを回収。

❼ デリスエンブレムを入手したら、B1Fで仲間と合流。

❽ ⑤〜⑦の行程を、人数分繰り返す（先にすべてのデリスエンブレムを回収してもOK）。

❾ 3F、Ⓟ地点にある扉を抜けて4Fへ（5人以上の仲間が揃わないとX）。

❿ 4F、Ⓠ地点にいるSEALEYE? 2体を倒す。

⓫ その後ろにあるレバーを引くと、4FのⓇ地点の扉が開くので、そこを抜けて5Fへ。

⓬ 5F、Ⓢ地点にある石盤を読む（次のスイッチを踏む順番を知っていれば読む必要なし）。

⓭ Ⓣ〜Ⓨ地点のスイッチを、Ⓣ→Ⓤ→Ⓥ→Ⓦ→Ⓧ→Ⓨの順番（石盤から遠い順）に踏む。

⓮ 6F、Ⓩ地点にある鏡を通って（調べればOK）、ワープ。

⓯ ⓐ地点にいるSEALEYE? 2体と戦闘し、倒す。

⓰ 同じくⓐ地点のフロア見取り図を見る（隠し通路の場所を知っていれば⑮、⑯必要なし）。

⓱ 6F、下り階段近くにある隠し通路を通って、7Fへ向かう。

そして、ついに決着が……!!

◀一見、戻れなさそうだが、ここから北の岬へと戻れるのでご安心を。

入手アイテム

❶スターシールド
❷ホーリィボトル
❸セージ

Check Point

ダオス城、最初の仕掛けはなんと中ボス戦!? イキナリの強敵登場に気が抜けないぞ！

ダオス城内に侵入して最初の関門は、1FのⒶ地点で発生する中ボス戦だ。今までのモンスターと違い、ひときわ異彩を放っているこのDARKEYE?。通路の中央に待ち構えて（笑）いるため、コイツを倒さなければ、事実上ダオス城内に侵入することはできない。とはいえ、なかなか手強いので（詳しい戦い方は右の囲みを参照）、城に入ってすぐのところにあるセーブポイントで忘れずにセーブしてから、万全の態勢で戦いに挑んでもらいたい。初戦から負けないように！

VS DARK EYE? HP 56000

このDARKEYE?は、遠距離ではロックマウンテン、近距離では体の左右に付いた刃で回転攻撃してくる。また、ワープで一気に近付いてくるので、仲間が密集しているところで暴れられるとかなりイタイ。光属性に弱いので、レイやルナなどで、動きを止めつつ、クレスが斬り込もう。

▲クレス以外を画面外に出せば、全体攻撃を受けにくい。

P.102へ

B1F

Check Point

レバーを引いて扉を開ける……これ、『TOP』の仕掛けの基本なり

DARKEYE?を退けたら1Fの探索だ。中央の通路を右手に行ったところにある開かない扉は、Ⓑ地点にあるレバーを切り替えれば開くことができる、もはやおなじみの仕掛け。宝箱をすべて回収したら、階段を昇って次のフロアを目指そう。ちなみに、下へ降りる階段からは、B1F（㋐地点）に行くことができる。しかし、いまの状態では、特になにも起こらない。階段の位置だけ覚えてしまえば、とりあえずは無視してしまっても構わないぞ。

▲前述の通り、ダオス城の仕掛けは単純なものが多い。深く考えず、テンポよく進めていこう。

Check Point

B1Fは牢屋!? 仲間の居場所をチェック

デリスエンブレムを装備しないで3FのⓀ地点を通ったキャラ（詳しくはP102を参照）は、B1Fへと飛ばされてしまう。その位置は、Ⓒ=クレス、Ⓓ=ミント、Ⓔ=アーチェ、Ⓕ=チェスター、Ⓖ=クラース、Ⓗ=すずとなっている。何度か足を運ぶことになるので覚えておこう。

◀すずがいないときは、Ⓗ地点は空き部屋。

▼まず、ミントを救い出すのが基本？

▶エンブレムを装備しないと、クレスも牢屋に。

Check Point 石盤をヒントに隠し通路を発見しよう!

その1

2Fの①地点にある石盤には、「この階に隠し通路あり」と書かれている。それが示すように、3Fへと続く階段を囲う壁の右側は通り抜けることができるようになっているぞ。なお、①の部屋の扉はカギが掛かっているので、あらかじめ①地点のレバーを引いて開けておくこと。

◀場所さえ知っていれば、石盤を読む必要はない。

その2 デリスエンブレムの持つ本当の効果とは?

P.101でも説明したデリスエンブレム。アクセサリーとして装備することができるが、パラメータに変化の出ない謎のアイテムだった。ところが、3Fの⑯地点にある床を踏んだときに、このアイテムを装備していないキャラは、B1Fの地下牢へと飛ばされてしまう。アーリィでもらったエンブレムはクレスに装備させておき、その3の解説を参照して、人数分集めるようにしよう。

▶持っているだけではダメ。キチンと装備するように。

その3 宝箱からエンブレムを回収でも、足りないときは…?

Ⓛ、Ⓜ、Ⓝ、Ⓞ地点には、デリスエンブレムの入った宝箱がある。だが、その宝箱はハンゾウという忍者に守られているのだ。しかも、全部回収しても最初の1つと合わせて5つ。パーティにすずがいる場合や、エンブレムを売ってしまった場合は、1、2Fに登場するROAMEYE?というモンスターを倒して入手するしかない。

▲ROAMEYE? がエンブレムを落とすか否かはランダム。かなり、根気よく戦わないとダメだ。

VS ハンゾウ HP 13800

攻撃を加えると、丸太に変わり身をして頭上から強襲するなど、トリッキーな攻めも見せるハンゾウ。ただ、動きは素早いものの、呪文などの全体攻撃はしてこないので、力押しでも勝つことができる。クレス1人でも大丈夫だが、不安な場合はデリスエンブレムを1つ回収するごとに、仲間を1人ずつ連れてくるといい。

▶回復役のミントとは、早めに合流しておく方がいいだろう。

2F

3F

カ P.103へ

Check Point 4Fに行くには5人以上の仲間が必要

その1

３Ｆの®地点の先にある扉は、特にカギが掛かっているわけではないが、パーティが５人以上いなければ、クレスが「仲間が足りない」といって開けることができない。つまり、前述のデリスエンブレムの仕掛けによって離れ離れになった仲間と合流してからでないと、４Ｆには進めないということだ。なお、５人の選定に特に条件はなく（６人いる場合）、デリスエンブレムが６個揃わなかったときは、誰かを地下牢に残したままでもＯＫ。もちろん、その後の戦闘には参加してくれなくなるが……。

◀４人（以下）の状態で来ても、引き返す羽目に。必ず仲間を揃えてから来よう。

その2 レバーと扉を守るモンスターを退けよう

４Ｆから５Ｆに昇る階段へと続く扉、Ⓡ地点にはカギが掛けられている。これを開けるためには、同じく４ＦのⓆ地点にあるレバーを引いてやればＯＫ。ただし、レバーの前にはＳＥＡＬＥＹＥ？　というモンスターが待ち構えており、コイツを倒さなければレバーを動かすことできないぞ。基本はＤＡＲＫＥＹＥ？　のときと同じだが、詳しい戦い方は下の囲みを参照してほしい。

▲また、この階は一方通行の扉が非常に多いので、注意して移動しよう。

VS SEALEYE?　HP 62000

このＳＥＡＬＥＹＥ？　の攻撃方法は、遠距離では呪文（ゴッドブレス）、近距離では回転攻撃と、ＤＡＲＫＥＹＥ？　と同じ。だが、ＨＰが若干高くなっているうえ、２体で登場（必ず挟み撃ち状態）するので混戦は必至。ワープでの接近を防ぐため、呪文やチェスターの弓で絶え間なく攻撃を続けて動きを封じよう。やはり光属性に弱いので、レイなどが有効だ。もし、隊列の真ん中にワープされてしまったときは、獅子戦吼などの吹っ飛ばし効果のある特技で画面端へ追いやるのがいい。

◀回転攻撃をくらうと、気絶させられやすいので注意。
▼風属性の呪文を使うからといって、風属性呪文が効かないわけではないぞ。

入手アイテム

④メテオスォーム	⑭セージ	㉔ルーンボトル
⑤?CLOTH	⑮スペクタクルズ	㉕セボリー
⑥ルーンボトル	⑯チャームボトル	㉖ミックスグミ
⑦エリクシール	⑰デリスエンブレム	㉗セージ
⑧?ARMOR	⑱デリスエンブレム	㉘アップルグミ
⑨?ROD	⑲デリスエンブレム	㉙ホーリィボトル
⑩スターグローブ	⑳デリスエンブレム	㉚セージ
⑪?HELMET	㉑?BERET	㉛ライフボトル
⑫?SWORD	㉒?BOOK	㉜エメラルドリング
⑬ホーリィボトル	㉓ホーリィボトル	

P.104へ

4F

Check Point 石盤をヒントに正しい順番でスイッチを踏もう

これまでの階と同じように、5Fも上の階へと続く階段への扉にはカギが掛けられている。それを開けるヒントとなるのが、Ⓢ地点にある石盤。この石盤には、「終わりより、始まる」と書かれているが……。この5Fには、そのほかにⓉ〜Ⓨ地点の床に6つのスイッチが仕掛けられている。つまり、この石盤は、「石盤から遠いスイッチから順番に踏め」と示しているのだ。だが、マップで見ても、その遠近はわかりにくい（ⓉとⓎはともかく）……。そこで今回は、その順番をズバリお教えしよう。順番は、Ⓣ→Ⓤ→Ⓥ→Ⓦ→Ⓧ→Ⓨ。マップのアルファベット順に踏めばOKだ。

▲順番さえ知っていれば、石盤は読まなくても大丈夫。間違えたときは、またⓉからスタートすればいい。

入手アイテム

- ㉝？ARMOR
- ㉞リバースドール
- ㉟スパイス
- ㊱セージ
- ㊲エリクシール
- ㊳マジックポーチ
- ㊴アワーグラス
- ㊵セボリー
- ㊶ラベンダー
- ㊷ラベンダー
- ㊸レジストリング
- ㊹ホーリィボトル

▲隠し通路途中の小部屋や、鏡でワープした先にも宝箱があるので、しっかりと回収しておこう。

Check Point 見取り図を見て隠し通路を探し出せ

6Fは、一見行き止まりのように見えるが、実は隠し通路を通って7Fへ続く階段へと行くことができる。まずは、そのヒントとなる「6Fの見取り図」を見ることにしよう。見取り図があるのはⓐ地点。この隔離されたフロアに来るためには、Ⓩ地点にある鏡からワープ（鏡の前で◎ボタン）するしかない。見取り図を見ると、「下への階段の部屋に隠し通路がある」とわかるので、早速戻って調べることにしよう。なお、元のフロアに戻るときは、ワープしてきた鏡をもう一度調べればOK。5Fに降りる階段㋗のある部屋まで戻ってきたら、ⓑ地点の矢印がある通路へと進んでみよう。ちなみに、ここも場所さえ知っていれば、見取り図を見なくても隠し通路を発見することができる。

TOPIC 来るべきダオス戦に備えて

ダオス城もこれで中盤。あとは、ダオスのいる最上階目指して突き進むだけ……といいたいが、もう一度装備品の確認をしてほしい。武器は、防具は？ 回復アイテムは残っているだろうか？ 今回のダオス戦は、これまでにも増しての死闘となるはず。特に特技に関わるTPの残量は、勝敗を決する重要なカギになる。グミなどは、ルーンボトルを使って、極力上位のグミに変化させておこう。

▶戦力に不安があるなら、慌てず一度町に戻るのも正解。

▼とにかく強いダオス。長丁場になるのは必至、なによりプレイヤーの根気が試されるぞ。

不定期連載

クレスのミラクル情報局 第弐号

読んでクレッス!!

今回の情報局は、隠し呪文・アイテムなどが満載のサブイベントを大紹介！「自分のパーティって弱い？」と感じているキミにピッタリだぞ。

サブイベント大特集！

読めば『ＴＯＰ』が100倍楽しくなる（推定）ミラクル情報局も、めでたく２回目！　今回は、「サブイベント特集」と称して、７ページにわたって『ＴＯＰ』の隠し要素を紹介していく。基本的にはシナリオとは関係ないサブイベントだが、中には禁呪などの、入手すれば戦力アップ間違いなしの物を得られるイベントも数多く存在する。ダオスが倒せない人(もちろん、すでに倒した人も)は、ぜひ試してみよう。なお、これらのサブイベントを発生させるには、条件が必要な場合もある。詳しくは、各項目をよく読んでほしい。

◀「呪文に空欄があるのはイヤだ！」なんて人にもオススメ。

EX1 過去に探索したダンジョンなど

まずは、過去に訪れた場所をもう一度探索してみよう。ここで紹介する場所は、すべてレアバード入手後ならいつでも行くことができる。このほかにも、料理人のいるＰ．100のワールドマップ⑭のアーシアの里や、強力（かつ安価）な武具を買えるマップ㉖のギースショップなどもオススメスポットだぞ。

西の孤島

ワールドマップの⑦、過去編でデミテルと死闘を演じた西の孤島。150年前と変わらぬ館の内部、かつてデミテルがいた場所には、アーチェの呪文書・テンペストが置かれている。ゴッドブレスがある状態では、必要ないかもしれないが、一応コレクションということで……。

熱砂の洞窟

ワールドマップの㉑、イフリートのいた熱砂の洞窟では、すずの忍術書・曼珠沙華が入手できる（すずがいることが条件）。この曼珠沙華は、マップ㉒の炎の塔にいる忍者からも510000ガルドで買えるが、その場合、熱砂の洞窟の宝箱は？ＳＷＯＲＤに変化する。

ローンヴァレイ

ワールドマップの⑧、最初に契約を交わした精霊・シルフがいたローンヴァレイでは、すずの忍術・鎌鼬を530000ガルドで買える（すずがいることが条件）ほか、契約の指輪・アメジストを入手できる。アメジストは、闇の洞窟にいるシャドウとの契約に必要となる。早めに入手しておこう。

12星座の塔

ワールドマップの⑪、12星座の塔には、すずの忍術書・雷電がある。ただし、すずが仲間にいないと、この忍術書は入手できないぞ。また、マップ⑯、ヴォルトの洞窟でも雷電を、忍者から520000ガルドで買うこともできるが、その場合12星座の塔の宝箱は？ＳＷＯＲＤに変化する（逆の場合は忍者は現れない）。お金に余裕があれば、買った方が、ちょっとお得？

超古代都市トール

ワールドマップの②、超古代都市トールには、精霊アスカがいる。マザーコンピュータで、アスカについて検索すれば契約ができるぞ。必要なトパーズの指輪は、オリジンに修復してもらっているはずだ。ちなみに、このトールではある場所でアーチェが主人公のＳＴＧをプレイできる。

精霊の洞窟

ワールドマップの⑬、ノームと契約を結んだ精霊の洞窟では、契約の指輪・サファイアを入手することができる。このサファイアは、後にモーリア坑道・下層で、グレムリンレアーと契約を交わすのに必要となる。二度手間を踏まないためにも、先に回収しておくようにしよう。

浸食洞

ワールドマップの①、かつてウンディーネと契約した浸食洞には、アーチェの呪文書・メイルシュトロームがある。ほかにも浸食洞に入る前に、「食事をしたい」というアーチェの提案に「はい」と答えると笑えるイベントが発生するぞ。また、港には料理人もいるのでチェックしておこう。

EX2 アイフリードの宝

ベネツィア、アルヴァニスタなどで聞ける「アイフリードの宝」に関するサブイベントは、実は〝ダオス城に入ったあと〟でないと発生しないのだ。一度でもダオス城に入ったことがあるのなら、フリーズキールのスーパーにいるグラハムに話しかけよう。宝は世界各地の海岸に埋められており、今回はその位置と入手できるアイテムをリスト化してみたぞ。中には、モーリア坑道・下層や闇の洞窟クリアに必要な物（リストに※付き）、ギルガメスの称号を得るのに必要な物（★付き）など貴重なアイテムもある。ぜひ、探し当てよう！

◀グラハムの目的は、ロザニアのドレス（リストに◉付き）。入手したら、届けてあげよう。

◀ダオス城に入ったあとなら、アルヴァニスタの地下牢にいる海賊の残党にも話を聞ける。

▲宝の埋められている海岸は、このように画面が切り替わる。リストを頼りに、地面をくまなく調べよう。

アイフリードの宝・マップ

アイフリードの宝・リスト

	場所・アイテム		場所・アイテム
A	**ハーメル北西の島** 23715ガルド けがわ リバースドール	M	**アルヴァニスタ北東の島** けがわ フェアリィリング どなべ
B	**ハーメル北の海岸** けがわ メンタルリング ★Hガントレット 4590ガルド 6120ガルド 7650ガルド	N	**フリーズキール南西の海岸** 11475ガルド けがわ ムーンクリスタル
C	**ローンヴァレイ北の海岸** ★ジェットブーツ シルバーケープ 9945ガルド	O	**12星座の塔西の森** ?AXESPR 39780ガルド
D	**ユークリッド南西の島** 10710ガルド けがわ プロテクトリング	P	**ミッドガルズ西の海岸** けがわ×３
E	**精霊の洞窟北東の島** ★※ブルーキャンドル セフィラ 12240ガルド	Q	**オリーブヴィレッジ北の島** けがわ エリクシール ドラムセット エリクシール
F	**ヴォルトの洞窟西の半島** ダークシール エリクシール メンタルリング	R	**北のオアシス東の島** さんご×９
G	**ヴォルトの洞窟南西の島** 25245ガルド リバースドール	S	**12星座の塔東の島** ★Rラインシールド ?SWORD エリクシール アワーグラス エルヴンブーツ タピストリー
H	**アーリィ北西の岬** けがわ リフレクトリング 14535ガルド	T	**ダオス城南の海岸** けがわ ★Bラインシールド ブラックオニキス ※グリーントーチ ピヨハン エリクシール
I	**アーリィ南東の岬** 19890ガルド ウォールブレイク	U	**ダオス城北西の島** N・G ?SWORD エルヴンブーツ エメラルドリング
J	**ユミル南東の岬** 29835ガルド フォースリング	V	**ミッドガルズ北の海岸** エリクシール ★ゴールデンヘルム だいりせき
K	**ユミル東の島** 76500ガルド ◉ロザニアのドレス		
L	**アルヴァニスタ南東の島** けがわ シルバーケープ リフレクトリング		

E3X モーリア坑道・下層

B10Fで終わりだと思われていたモーリア坑道に、まだまだ下の階があることが判明！ このサブイベントを発生させるには、アイフリードの宝と同じく〝ダオス城に一度入る〟必要がある。ドワーフ族の遺跡といわれる、このモーリア坑道・下層は、なんとB21Fまである広大なダンジョン。B10Fには、体力を回復できるキャンプや、回復アイテムを売る補給部隊などもいるので、探索の開始時や備えが尽きたときなどに活用しよう。なお、B10〜B15Fは、下に降りて行くだけの単純な構造なので、マップは割愛している。入手アイテムは右記の通り、忘れずに回収していこう。

B10〜15Fまでの入手アイテム

- きゃらこう
- キャベツ
- ダークボトル
- オレンジグミ
- ダッシュリング
- スペクタクルズ
- フレアボトル
- ライフボトル

Check Point クラースの口車に魔界の精霊も思わずダマされる!?

B16FのⒶ地点には、グレムリンレアーという魔界の住人がいる。クラースは、このグレムリンレアーを召喚術に使えないかと考え、言葉巧みに契約を成立させてしまう。ただし、契約に必要なサファイアの指輪がない場合は、このイベントは発生しない。先に、精霊の洞窟を探索しておこう。また、このB16Fには魔界の瘴気が立ち込めており、1歩歩くごとに最大HPの5%程度のダメージを受けてしまうので注意しよう。

▲戦闘なしで契約が成立してしまうので、楽チン。

▶危険な階なので、長居は無用だ。

B16F

B15から

B17F

Check Point 扉を開けるためにはすべてのスイッチを踏んだ状態にすればOK!

B17F、Ⓑ地点とⒸ地点のスイッチの間にある扉は、自分が現在いる側の4つのスイッチを「すべて押した」状態にすれば開く仕掛けになっている。ただ、このスイッチは、1つ踏めばその左右が解除されるといった、各スイッチが連動しているタイプで、全部踏んだ状態にするには少々頭を使う。最短の手順は、B17FからB18Fへ行く場合（Ⓑ→Ⓒへ行く場合）は、Ⓑのスイッチの左から1→2→3→4→2番目の順に、逆の場合（Ⓒ→Ⓑへ戻る場合）は、Ⓒのスイッチの右から1→2→3→4→2番目の順に踏めばOK。

◀Ⓓ地点のワープは、B10Fの下層入口に直通。

●B18Fへ行く場合
左から1→2→3→4→2
●B18Fから来た場合
右から1→2→3→4→2

B18F

Check Point 視界の悪い暗闇の中を手探りで進んで行こう!

このB18Fには仕掛けらしい仕掛けはないのだが、フロア全体が闇に包まれており、キャラクターの周囲しか見えないように（スポット処理）なっている。こうなると、右のマップを頼りにしながら手探りで進んでもらうしか方法はない。しかも、この階の左側の小部屋には、アーチェの禁呪・ブラックホールの呪文書（④の宝箱）もある。ほかのアイテムはともかく、この呪文書だけは必ず回収しておきたいところだ。

◀ところどころにある青いランプ（?）で、現在位置を確認しよう。

ウ P.107へ

入手アイテム

- ❶アップルグミ
- ❷ブレッド
- ❸アイアングローブ
- ❹ブラックホール
- ❺アイアンサレット
- ❻ブルーム
- ❼ミックスグミ

Check Point
またまた暗いフロア しかも、今度は完全なる闇!?

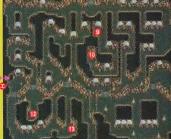
B19F、B20Fも、フロア全体が暗くなっている。ただ、B18Fとは違い完全な闇で、その代わり一定の間隔で画面がフラッシュして、そのときに地形を見ることができるようになっている。記憶力と右のマップを参考にして、努力と根性でクリア……と言いたいが、実はとっておきの裏技を発見した。ブルーキャンドルとグリーントーチの2つのアイテムを、これらの階で使用すればおぼろげながらも、地形の輪郭を見ることができるのだ。なにもないよりは、はるかに楽だぞ。

▼2つの灯りをつけた状態で、TVを明るくすればさらに完璧!?

▲かなりの数の宝箱……なかなかオイシイ物があるので、できるだけ回収したい。

B19F

B20F

Check Point
石像の特性を見極め 正しいルートを見つけ出せ

B20FのⒺ地点にある、謎の石像群。これらの石像には、正面に立った者を石像の向いている方向に吹き飛ばしてしまう効果がある。そのため、B21Fへの階段（㋕地点）を降りようとしても、簡単にはたどり着くことができないのだ。ただ、〝全部避けるのは無理〟だし、階段へのルートには〝石像によってわざと飛ばされなくては通れない箇所〟もある。ここでは、そんな複雑怪奇なパズルの正解を紹介しよう。まず、スタート地点は、B20Fのメインフロアへと続く階段。そこから青いラインをたどって、Ⅰの地点まで移動する。次にその上にある石像の前に立つと、赤いラインのようにⅡ地点へ飛ばされる。そこで、ふたたび青いラインをたどって、Ⅲ地点に移動。その下の石像の前に立ち、赤いラインのようにⅣ地点まで飛ばされ、最後はそこから青いラインの示すように階段に向かえば、見事クリア！ というわけだ。

◀青が自分で移動するルート、赤は石像によって吹き飛ばされるルートになっている。

㋕ P.108へ

入手アイテム

❽?AXE	⓭?SWORD
❾シルバーケープ	⓮ミラクルチャーム
❿?ARMOR	⓯パイングミ
⓫だいりせき	⓰かんなづき
⓬ポイズンチェック	⓱にんとうさきょう

⓲ストーンチェック	㉛ルーンボトル
⓳ミルク	㉜?ARMOR
⓴?SWORD	㉝ストーンチェック
㉑ミルク	㉞ミルク
㉒レモングミ	㉟?ARMOR
㉓ストーンチェック	㊱?SWORD
㉔ポイズンチェック	㊲レモングミ
㉕ミルク	㊳リフレクトリング
㉖リフレクトリング	㊴ミラクルグミ
㉗?ARMOR	㊵パイングミ
㉘ポイズンチェック	㊶レッドセボリー
㉙アワーグラス	㊷フェアリィリング
㉚フォースリング	

ついにモーリア坑道・最下層!
首尾良く、2つの目的をクリアせよ

▲宝は超レア物ばかり！　特にレッドランタン51は、忘れずＧＥＴ。

前の階と同じく、闇に支配された最下層。ここでの目的は大きく２つ。まず、マップ右上のドワーフの神殿の宝の回収だ。神殿に入る前には、ワイヴァーンとの戦闘（Ｐ．109参照）が待っている。また、もう１つの目的は、Ⓖ地点でのプルートの契約。プルートとは戦闘もある（Ｐ．109参照）うえ、契約にはエメラルドが必要となる。この指輪は、次に攻略する闇の洞窟にあるぞ。

▶Ⓕ地点では、すずの忍術書・五月雨が470000ガルドで買える。

入手アイテム

- 43ルーンボトル
- 44リバースドール
- 45フォースリング
- 46ペルシャブーツ
- 47にんとうちざくら
- 48ミラクルグミ
- 49ミラクルグミ
- 50ライフボトル
- 51レッドランタン
- 52ビッグバン
- 53スカウトオーブ
- 54獅子千裂破
- 55?SWORD
- 56ナイトメアブーツ
- 57ミックスグミ
- 58ミラクルグミ
- 59ミラクルグミ
- 60ライフボトル
- 61エリクシール
- 62エメラルドリング
- 63オレンジグミ
- 64?ARMOR
- 65アワーグラス
- 66?SWORD
- 67?SWORD
- 68フェアリィリング
- 69?CLOTH
- 70?BERET
- 71すいぎん
- 72?HELM
- 73ミックスグミ
- 74エリクシール
- 75アップルグミ
- 76チーズ
- 77ダークボトル
- 78セージ

B21F

召喚術"プルート"を手に入れろ!!

テイルズ オブ ファンタジア

BOSS ワイヴァーン　HP 41000

ワイヴァーンは、非常にスピードが早いうえに威力も高い弾を、口から吐き出す厄介な相手。また、ワイヴァーン自身も空を飛んでいるために、攻撃は当てにくいのだ。接近されて、連続攻撃されるとなにもできないうちに全滅なんてこともありえる。そこでまず、クレスと後列３人を端と端に離すように隊列を変更。そして、戦闘開始と同時にクレスだけ敵に突っ込ませよう。こうすれば、ワイヴァーンはクレスを目標に定める。襲爪雷斬→（キャンセル）襲爪飛燕脚（敵が空中のため）で敵の動き封じつつ、呪文などの遠距離攻撃で攻めよう。

◀遠距離攻撃は、詠唱のいらないチェスターやすずがオススメ。

▲風属性の攻撃（呪文）で回復するので、注意しよう。

BOSS プルート　HP 45000

短い詠唱時間で、ブラックホールやアースクェイクなどの呪文による容赦ない攻撃を仕掛けてくるプルート。ケルベロスとの挟み撃ち状態で戦闘開始となるので、戦術を立てないと一瞬で全滅してしまう。まずクレスを先頭に、中心に固まるような隊列にして、最後列のキャラに「じぶんをまもれ」の指示を出す。そして、開幕と同時にミントがプルートに対してサイレンス。その後、クレスは閃空裂破→（キャンセル）鳳凰天翔脚でプルートを、アーチェはビッグバンやメテオスォームでケルベロスを攻撃しよう。

◀呪文を使う３人には、ミスティシンボルを装備させよう。

▲炎とプルートの間に入り込めたら、クレスのペースだ。

EX 4 闇の洞窟

続いては、アーリィの東に位置する闇の洞窟。ここには闇の精霊・シャドウがおり、契約を交わすことができる。だが、このダンジョンをクリアするためには、右下に書いた４つのアイテムが必須。ちなみに、モーリア坑道・下層でプルートと契約するために必要なエメラルドは、この闇の洞窟にある。つまり、モーリア坑道（レッドランタン）→闇の洞窟（エメラルド）→モーリア坑道（プルート）と、モーリア坑道・下層には最低でも２回訪れる必要がある。また、闇の洞窟の内部は暗いものの構造は単純（Ｂ３Ｆまで）なので、マップは割愛している。その代わり、各階のクリア方法と、入手アイテム一覧を紹介していくぞ。

入手アイテム
- ティーカップ
- しゃみせん
- どなべ
- すいぎん
- すいぎん
- すいぎん
- すいぎん
- エメラルド

◀出現するモンスターも強力！　ガーゴイルやライカーガスの呪文攻撃には注意。

洞窟に入る前に揃えるアイテム
- ●レッドランタン
- ●グリーントーチ
- ●ブルーキャンドル
- ●アメジストの指輪

1F “光を発する道具”はキチンと用意されているかな？

入口の石盤に書かれている「光を発する道具」とは、前述のレッドランタン、グリーントーチ、ブルーキャンドルのこと。道なりに奥に進んで行くと、今度は「闇を照らす赤き光」という石盤があるので、赤、つまりレッドランタンをつけてやればＯＫ。辺りが少し明るくなりＢ１Ｆへの扉が開くぞ。

▲アイテム画面で◎ボタンを押せば、点火したことになる。

◀レッドランタンがないと、残念ながら探索はここで終了。

B1F RGB、光の3原色が扉を開けるカギとなる

Ｂ２Ｆにも、「闇を照らす紫の光」と書かれた看板がある。ところが、手持ちのアイテムには、紫に相当する物はない……。ここでは例の３つのアイテムを光の３原色に見立てて、赤と混ぜて紫になる青、ブルーキャンドルを点火するのが正解。その先にある石盤の「白き光」も、同様にグリーントーチをつければＯＫ。

▼レッドランタンをつけたまま、ブルーキャンドルを点火。

▲続いて、グリーントーチを点火。これで、階は白い光で薄明るくなる。

B2F 影を時計の針に見立て4時48分に合わせよう！

Ｂ２Ｆの奥には、「４時48分に火を放て」と書かれた石盤がある。これは灯りに照らされたクレスの２つの影を、時計に見立てて、〝４時48分〟に合わせろということ。長い方を左上、短い方を右下に伸びるように調節したら、あとは火を放てば（ソーサラーリング）いい。

▼足元のブロックを目盛り代わりにして、１ブロックごとに試そう。

▲具体的には、上の灯りから右に３、下に６ブロック移動した場所でＯＫ。

Check Point ここでも忍者が術を伝授してくれる！

実は、このＢ２Ｆには修行中のくのいちがおり、彼女に540000ガルド支払うと、忍術・児雷也を教えてもらえるのだ。この児雷也は、ＴＰ消費量こそ多いが、クレスの奥義と同じように通常の忍術にキャンセルをかけて出すこともできる。ちなみに、すずがパーティ内にいないと、この術を教えてくれるくのいちも出現しないので注意しよう。

◀見た目にもなかなかおもしろい術なので、ぜひ伝授してもらおう。

B3F 一見、意味不明な石盤の文章だが……“頭”を使えば？

Ｂ３Ｆの大部屋には、４つの石盤と４つのスイッチ、床に書かれた謎の円がある。しかも、右端の石盤の「文を読むのではない。頭で考えよ」という文章以外は、意味不明の物ばかり。実はこの石盤の指している〝頭〟とは、知恵のことではなく文章の〝頭〟。つまり、残り３つの石盤の〝文頭〟の部分だけを繋ぎ合わせてみると「右舌と左上乗赤り、おつケ手丸の上出、惨重秒末」という文ができあがる。これを解読すると、「右下と左上の灯りをつけて、丸の上で30秒待つ」となる。あとは、文章が示すように行動すれば、シャドウのいる部屋への扉が開くぞ。

この暗号を解読せよ
「右舌と左上乗赤りおつケ手丸の上出惨重秒末」

▲かなり難解な仕掛けだが、要するに丸の上で30秒待てばＯＫなのだ。

▶また、プルートとの契約に必要なエメラルドは、この階にあるので忘れずに。

EX5 トレントの森・深部

あの広大なトレントの森にも、実はまだ続きがあった！〝一度ダオス城に入って〟からエルフの村に行くと、武具屋のエルフから神聖な丸太についての話が聞ける。この神聖な丸太があるトレントの森・深部は、異次元空間にあり、一度入ると戻ってこれない危険な場所らしい。現在は誰も入れないように、入口が封印されている。だが、チェスターの弓を大幅にパワーアップする効果のある、神聖な丸太はぜひ手に入れておきたいところ……。そこで、森の奥の石盤に向かって、オリジンを召喚。彼に相談すると、短時間ならばクレスたちを森の深部へ送ることも可能とのこと。だが、このトレントの森・深部は、広いだけでなく無限ループもある超難所だ。右のCheck Pointを参考にがんばってクリアしてほしい。うまく、神聖な丸太（Ⓕ地点）を手に入れたら、情報を教えてくれたエルフにもう一度会って、エルヴンボウを強化してもらおう。なお、壊れた弓を、まだエルヴンボウに強化してない場合は、このイベントは発生しない。先にそちらのイベントをクリアしておくようにしよう。

▲⑯、㉘、57、70、75などの宝箱は、特にレアなアイテム。コレクターは必ずGETしよう。

Check Point

その1 この森には、時間制限あり!? すべてはクラースの残りTPがカギ

森の深部にいられる時間は、クラースの精神力（TP）にかかっている。というのも、森の中ではオリジンの力を借りるために、召喚者であるクラースのTPが一定時間ごとに減少（それはもう、かなりのイキオイ）してしまうのだ。そこで、彼には隊列から外れてもらい、TP最大値を30%上げるムーンクリスタルやターコイズを装備させよう。あとは、常に残りTPに気を配り、こまめにグミで回復するのを忘れずに。

▶クラースのTPが尽きたら探索は終了。戦闘に参加させていたら、一瞬でなくなってしまうぞ！

その2 お地蔵さまの声に耳を傾けよう!

▲森は、似たようなパーツで構成されているので迷いやすい。

マップⒶ〜Ⓔ地点に立っているお地蔵さまに話し掛けると、丸太のある方向を教えてくれる。アバウト過ぎて丸太の探索には役に立たないが、無限ループで現在位置を見失ったときには頼りになる。見つけたら、話し掛けておこう。

その3 対になっている宝箱に注意しよう!

この森の宝箱には同じ番号が2つ付けられている物がある。これは、2つの宝箱が対になっていることを表しており、「片方をだけを取って森から出ると、もう一方も消えてしまう」という仕掛けになっているのだ。リストでは、同番号の物は色分けしているので、宝箱の中身を吟味してから取るといいだろう。また、Check Pointその1のような理由から、悠長に全部回収している暇がないことは覚えておこう。

トレントの森・入手アイテム

- ❶パイングミ
- ❷パイングミ
- ❸パイングミ
- ❹パイングミ
- ❺ベルベーヌ
- ❺ラベンダー
- ❻メロン
- ❻?SPEAR
- ❼セージ
- ❼セボリー
- ❽オレンジグミ
- ❽スターシールド
- ❾イチゴ
- ❾バナナ
- ❿パイナップル
- ❿メロン
- ⓫エリクシール
- ⓫?SWORD
- ⓬だいりせき
- ⓬アイヴォリー
- ⓭マンゴスチン
- ⓭ぶどう
- ⓮アワーグラス
- ⓮スペクタクルズ
- ⓯ルーンボトル
- ⓯アップルグミ
- ⓰バナナ
- ⓰N・G
- ⓱けがわ
- ⓱けがわ
- ⓲アップルグミ
- ⓲オレンジグミ
- ⓳レモングミ
- ⓳ルーンボトル
- ⓴オレンジグミ
- ⓴?AXESPEAR
- ㉑レモングミ
- ㉑パイングミ
- ㉒アワーグラス
- ㉒スペクタクルズ
- ㉓リンゴ
- ㉓ブルーン
- ㉔パイングミ
- ㉔スターグローブ
- ㉕りんご
- ㉕レモン
- ㉖だいりせき
- ㉖だいりせき
- ㉗オレンジグミ
- ㉗リングシールド
- ㉘Fのちょうぞう
- ㉘エリクシール
- ㉙オレンジグミ
- ㉙エリクシール
- ㉚オレンジグミ
- ㉚?ROD
- ㉛こくたん
- ㉛けがわ
- ㉜オレンジグミ
- ㉜ミスティシンボル
- ㉝レモン
- ㉝マンゴスチン
- ㉞ミックスグミ
- ㉞ミラクルグミ
- ㉟オレンジグミ
- ㉟?SWORD
- ㊱オレンジグミ
- ㊱スペクタクルズ
- ㊲ベルベーヌ
- ㊲ラベンダー
- ㊳アイヴォリー
- ㊳アイヴォリー
- ㊴セボリー
- ㊴セージ
- ㊵オレンジグミ
- ㊵ルーンボトル
- ㊶スペクタクルズ
- ㊶フレアボトル
- ㊷りんご
- ㊷ブルーン
- ㊸オレンジグミ
- ㊸ルーンボトル
- ㊹ブルーン
- ㊹マンゴスチン
- ㊺パイングミ
- ㊺リングシールド
- ㊻オレンジグミ
- ㊻レモングミ
- ㊼ホーリィボトル
- ㊼ダークボトル
- ㊽アワーグラス
- ㊽スペクタクルズ
- ㊾セージ
- ㊾セボリー
- ㊿アップルグミ
- ㊿ルーンボトル
- 51 アイヴォリー
- 51 こくたん
- 52 アップルグミ
- 52 オレンジグミ
- 53 ぶどう
- 53 ?BERET
- 54 ミラクルグミ
- 54 ミラクルグミ
- 55 スペクタクルズ
- 55 アワーグラス
- 56 オレンジグミ
- 56 ?HELMET
- 57 オレンジグミ
- 57 ?ARMOR
- 58 パイナップル
- 58 メロン
- 59 イチゴ
- 59 ぶどう
- 60 スペクタクルズ
- 60 アップルグミ
- 61 りんご
- 61 レモン
- 62 だいりせき
- 62 けがわ
- 63 こくたん
- 63 こくたん
- 64 ミックスグミ
- 64 ホーリィボトル
- 65 オレンジグミ
- 65 ?CLOTH
- 66 メロン
- 66 パイナップル
- 67 いちご
- 67 レモン
- 68 バナナ
- 68 スターグローブ
- 69 マンゴスチン
- 69 メロン
- 70 オレンジグミ
- 70 ?AXE
- 71 ぶどう
- 71 ブルーン
- 72 オレンジグミ
- 72 オレンジグミ
- 73 ?BOOK
- 73 BCロッド
- 74 マジカルブルーム
- 74 マジカルリボン
- 75 ふくめん
- 75 ?BOW
- 76 ながつき
- 76 ?ROD
- 77 オレンジグミ
- 77 ?SWORD

EX6 忍者の里（試練の洞窟）

トレントの森の北西奥にある忍者の里。ここにいるすずを仲間にする方法は、ヴォルトの洞窟で会ったのち、右のチャートの通りに進めばOK。なお、この忍者の里では、よろずやの"おふゆ"から料理を教えてもらえたり、里から続く森でアイテム（リスト参照）を回収できたりするので、覚えておこう。また、一度訪れれば、以降は帰るときにすずが里の入口、エルフの集落、ユミルの森のどこかに送ってくれるぞ。

▶トレントの森の北西の奥で、すずが出迎えてくれる。

◀狭い里ながら、イベントは盛りたくさんだ。

すずを仲間にするためのチャート

❶トレントの森の北西奥にある里の入口ですずに会い、忍者の里へ。

❷すずの両親を探してほしいという、頭領の依頼を受ける。

❸ユークリッドの武術大会で8連勝し、乱入したすずの両親と戦闘。

❹ふたたび忍者の里へ戻り、頭領に報告する。

すずがパーティに加わる!!

忍者の里周辺の入手アイテム

- うつしみしっぷ
- ふくめん
- ?SWORD
- ながつき
- こくたん
- アースクェイク
- ?BOOK
- BCロッド

Check Point 試練の洞窟をクリアしよう!!

お頭の家の右にある井戸は、忍者の試練場。この洞窟を先に進むためには、すずが初期装備以外の忍術を覚えていなくてはならない。構造はまっすぐ進むだけの単純なものだが、壱〜伍に分けられた部屋でこすけ、じんぱち、じゅうぞう、さいぞう、さすけの5人の忍者と1対1の戦闘になる。ただし、負けてしまっても何回も挑戦できる。一番奥の部屋では、にんとうくろゆりと「しのび」の称号を得ることができるぞ。

▶曼珠沙華を連発して、敵を近づけないようにすれば楽に戦える。

EX7 ユークリッド武術大会

ユークリッドの武術大会は、モンスター8匹を退ければ優勝となり、ユークリッド王から賞金30000ガルドと賞品をもらうことができる。また、8戦目後にガルフビーストと戦うか否かを訪ねられる。ここで断っても優勝は変わらないが、ガルフビーストに負けた場合は優勝はなくなるので注意しよう。

◀ガルフビーストは、フェンビーストに酷似している。つまり……強敵だ。

武術大会を8連覇すると!?

武術大会で8回連続優勝（ガルフビースト戦含む）したあと、さらに9回目のガルフビースト戦に挑戦すると、「TOD」の主人公スタンの妹・リリスが乱入してくる。彼女に勝つことができれば、謎の剣「S・D」がもらえるぞ。

▶実はこのS・D、必殺技・殺劇舞荒剣習得のカギに……。

TOPIC 目指せコンボマスター!! 999HITへの道

「TOD」でも紹介した、無限コンボが『TOP』でも発見されたぞ！ 発見したのは、大分県の福本さん（ありがとう！）。ターゲットは、未来のダオス城に登場するジャックオーランタン。その方法は以外と簡単で、①すずの曼珠沙華で相手を浮かせ、②落ちてきたところにクレスの秋沙雨、③ふたたび浮いたところで、すずが曼珠沙華で拾う……をくり返すとのこと。減ったジャックオーランタンのHPは、アーチェのタイダルウェーブ（敵は水属性）で回復してあげよう。福本さんは、491HIT（スゴイ）までいったそうだぞ！

▲前列に、クレスとすずを並べるような隊列にするのがポイント。

▲タイミングは、秋沙雨の最後の一発が当たったら、曼珠沙華という感じ。

▲2人の攻撃力は400前後に抑え、アーチェには、ミスティシンボルを装備。

幻想水滸伝 II

ついにストーリー攻略最終回! エンディング分岐もバッチリ掲載。次号は開発者の対談を載せちゃうぞ!!

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

ページ数の都合であまり細かく攻略できなかったのは残念ですが、ベストエンディングの条件やクライブのサイドストーリー発生条件など、(アンケートに多く見られた)皆さんの疑問にもなるべく答えた記事になってます。いかがでしたか? 攻略はこれで最後ですが、次号では開発スタッフの対談とキャラコンの結果発表を掲載します。お楽しみに! (PON)

エンディングまでの最終攻略!!

今回のストーリー攻略チャートで、ついに最後まで解説することになる。迷いやすい2つのダンジョンのマップも掲載したので、併せて活用してほしい。

またP.114～115ではベストエンディングの条件や、クライブのサイドストーリーも掲載。アイテム入手場所や協力攻撃、仲間にする条件もまとめているぞ。

◀ルルノイエをクリアしたあとまで、バッチリとフォローする。

ストーリー攻略チャート

グリンヒル市

ルシアを追ってニューリーフ学院1Fの隠し扉からグリンヒルの森へ。ジョウイと話したあと、学生寮に戻ると戦争イベントに突入する。

戦争イベント ミューズ市攻防戦

3ターン目にハイランド軍は撤退していく。残ったカラヤ軍を倒せば勝利となり、戦争イベントは終了するぞ。

ミューズ市

市庁舎でゴールドウルフと戦闘後、ミューズ市を脱出しよう。街の中に出現したゴールドウルフは倒してもまた復活するので注意。

本拠地

シュウの部屋へ行くと、キバとシュウの会話が始まる。そのあとシュウと話し、「戦おう」を選択すると大広間での集合シーンに。この時点で108星が揃っているとレックナートが登場し、輝く盾の紋章LV4が使えるようになる。

戦争イベント ロックアックス城

2ターン目にハイランドの援軍が現れるが、4ターン目に味方の援軍が到着するので、それまで持たせれば勝利となる。

本拠地

グリンヒル市で「行こう」を選択するとロックアックスに突入。城内では、上の階の通路でナナミが弓矢に射られるイベントが発生する。

次ページへ続く

モンスターデータ ロックアックス城～天山の峠

表内の「場所」は出現場所、「アイテム」は敵が落とす可能性のあるアイテム(骨董品は鑑定後の名称で表記)を表しているぞ。

名前	LV	HP	金	場所	アイテム
おうこくへい(剣)	LV 51	280	3500	ロックアックス城	のろい人形 中国え皿 騎士のぞう
コカトリス	LV 52	440	6000	ロックアックス城	雷鳴の封印球
おうこくへい(槍)	LV 51	290	3500	ロックアックス城	すりぬけの札
ヒポグリフ	LV 53	360	9000	ロックアックス城	風のアミュレット
おうこくへい(弓)	LV 51	270	3500	ロックアックス城	レシピ36 ジンギスカン×8
リィラン	LV 50	320	5000	マチルダ騎士団領フィールド	特効薬×5 毒消し×4
しょうたいちょう	LV 51	350	5000	ロックアックス城	こんとんの盾
フェイユ	LV 50	280	5300	マチルダ騎士団領フィールド	アイテム ダイエットランチ×5 金かい
マチルダきし	LV 53	410	7000	ロックアックス城	マスターローブ 騎士の封印球
シュアロン	LV 50	260	4100	マチルダ騎士団領フィールド	流水の封印球

ロックアックス攻略戦

大広間でハイランド侵攻命令を出す。主人公が倒れたあとは、シュウの部屋でアップルとの会話を聞き、再度シュウと話すと物語が進行。ちなみにこの時点でミューズ市が復興している。

戦争イベント 皇都ルルノイエ

戦争イベントの勝利条件はルルノイエに味方部隊を入れること。テンプルトンの「抜け道」なら正面からでなくとも入れるので活用しよう。

本拠地

最後のシルバーウルフ戦までには、ボス戦が2回、一騎打ちが1回ある。一旦外に出て、サジャの村で買い物をしておいた方がいいだろう。

皇都ルルノイエ侵攻戦

大広間での選択肢で「わかりました」を選ぶと1つのエンディングへ。大広間の扉前か1Fホールでビクトールとフリックに呼び止められる。

キャロの街

道場裏の木を調べるとハンターの封印球、3人の絵、30ポッチが手に入る。また、この時点でサジャの村に紋章屋が出現している。

天山の峠

約束の地にてジョウイと一騎打ち。108星が揃っているかなどの条件(詳細は次ページ)により、エンディングが分岐する。

ENDING

名前	LV	HP	金	場所	アイテム
ブラックタイガー	52	420	15000	マチルダ騎士団領フィールド	フルヘルム
アイアンクロー	54	320	9000	洛帝山②	おくすり×8
アイアンムーン	50	440	7000	ミューズ市国フィールド③	らくがき 花のえ 山水図
コロッサス	58	1500	15000	ルルノイエ周辺フィールド	フルヘルム
おうこくへい(弓)⑫	54	285	10000	皇都ルルノイエ	——
メイガス	56	350	14000	皇都ルルノイエ	のろい人形 しょうべん小僧 女神ぞう
メイガス②	54	330	15000	天山の峠	風のアミュレット
スカイナイト	52	270	8000	洛帝山②	かめ設計図3
ピクシー②	55	130	30000	洛帝山②	ピクシーの封印球
カッパーサン	51	600	7000	ミューズ市国フィールド③	烈火の封印球
おうこくへい(剣)⑫	54	290	10000	皇都ルルノイエ	——
しょうたいちょう⑧	56	370	15000	皇都ルルノイエ	特効薬×7 炎のフルヘルム
ブロンズゴーレム	58	1700	20000	皇都ルルノイエ	マスターガーブ
ミノタウロス②	55	300	13000	天山の峠	らくがき 二人の花ばたけ 花鳥風月
レザーカット	53	220	6500	洛帝山②	しっぱいのつぼ 青竜のつぼ けいとくちん
アイフィッシュ	48	230	5500	ミューズ市国フィールド③	守りの霧の札×3
ミノタウロス	54	280	10000	ルルノイエ周辺フィールド	モツなべ×6 大地の封印球
おうこくへい(槍)⑫	54	310	10000	皇都ルルノイエ	すりぬけの札
キメラ	55	750	17000	皇都ルルノイエ	ラッキーリング ブラッドアーマー

ゴールドウルフ ミューズ市③

通常攻撃のほか、雷属性の単体魔法と全体魔法などで2回攻撃をしてくる。魔防が高いため、物理攻撃をメインに戦った方がいいだろう。

LV	HP	金	アイテム
49	3500	10000	——

ゴルドー ロックアックス城

剣による通常攻撃と土の紋章を使ってくる。ジョウイの黒き刃の紋章を使えばラクに倒せるはず。少し変化した幼なじみ攻撃も見ておこう。

LV	HP	金	アイテム
59	4500	90000	ナイトアーマー

ハーピー② 洛帝山②

ロックアックス攻略後に戦う場合はかなり強くなって登場する。アンバランスになる掴み落としや風の全体魔法などの2回攻撃に注意。

LV	HP	金	アイテム
60	12000	150000	——

ルシア 皇都ルルノイエ

通常攻撃と2種類の火属性全体魔法を織りまぜた3回攻撃をしてくる。防御系魔法をしっかりとしたうえで、回復に重点を置きつつ応戦しよう。

LV	HP	金	アイテム
58	6500	50000	大地の封印球

シード&クルガン 皇都ルルノイエ

2人とも通常攻撃と雷の魔法で2回攻撃をする。さらに、クルガンは「優しさの流れ」、シードは「静かなる湖」を使う。回復アイテムは必須。

LV	HP	金	アイテム
65	4200	60000	烈火の封印球
65	3800	70000	天雷の札×3 雷鳴の封印球

シルバーウルフ 皇都ルルノイエ

1回紋章を壊せば(復活して再びバリアが張られても)ダメージを与えられる。足と紋章は放っておいても、両頭を倒せばクリアとなる。

LV	HP	金	アイテム
75	紋章:3300 左頭:4800 右頭:4800 左足:4500 右足:5700	200000	——

ベストエンディングを迎える条件公開!!

◀108星を揃えて、感動のベストエンディングを見よう!

ロックアックスで起こったナナミの悲劇、そして約束の地でのジョウイと最後の戦いに涙した人も多いだろう。しかし実は、幼なじみ3人が再会できるエンディングがあったのだ! それは108星を集め、なおかつ下の手順をクリアすることで迎えられる。条件はいささか厳しいが、その苦労が報われること請け合い!!

1 ロックアックス攻略戦前までに108星を揃える

ロックアックス攻略戦前の大広間集合シーンまでに仲間を全員集めよう。108星が揃っていれば、このときレックナートが輝く盾の紋章のLV4「許す者の印」の封印を解いてくれるのだ。

▼ここにレックナートが登場したら第1関門突破。

▲シュウとキバが話をする前までに全員揃えよう。

2 ロックアックス城の選択肢をどちらか選ぶ

城内で矢が放たれた直後の選択肢で、どちらかを必ず選ぼう。また、ナナミの装備をすべて外すことも厳禁だ。本拠地でナナミの死を告げられたあと、シュウが呼ばれれば道は開かれる。

▼ホウアンがシュウを呼ぶシーンがあればOK。

▲どちらかを選ぶと主人公がトンファーを構える。

3 約束の地でジョウイから紋章を受け取らない

ルルノイエクリア後、本拠地でビクトール&フリックと話したら天山の峠へ。一騎打ちではジョウイを倒さないように防御し、最後の選択肢は「それでもぼくは…」を選ぼう。

▼「そんなことできない」を3回選ぶと……

▲2回の一騎打ちではずっと防御した方が賢明。

このあとは自分の目で確かめてみよう!!

クライブのサイドストーリーの全容

ガンナーとしてのクライブのエルザ追跡物語は、ゲームの総プレイ時間が深く関わっている。各イベントは、クライブがパーティにいる状態で制限時間内に指定の場所へ到達しないと進行しないのだ。スピードプレイに挑戦しよう。

▼時間を過ぎると進行しなくなってしまうぞ。

▲ラダトの街以降はロックアックス攻略後だ。

場所	イベント	プレイ時間
ミューズ市	キャンプ偵察前までに、街の東の通路でエルザに会う	——
サウスウィンドゥ市	クライブを仲間にする	——
レイクウェストの街	宿屋の主人からエルザの手紙をもらう	11時間以内
森の村	村長の家の裏で女に会う	13時間以内
街道の村(注1)	宿屋でエルザの行き先を聞く	14時間以内
ラダトの街	酒場に入るとイベントが発生する	15時間以内
ミューズ市	ジョウストンの丘でイベントが発生する	——
サジャの村	クライブ対エルザの最後の決戦	20時間以内

注1:ロックアックスの宿屋でも可。

重要アイテム入手場所リスト(後半)

アイテム名	入手場所・入手方法
瞬きの封印球	ロッカクの里・村人にもらう
おとセット6	ロッカクの里・交易所にいる男にもらう
こぶた	ロッカクの里・交易所にいる人から買う(3000ポッチ)
レシピ39(特製シチュー)	グレッグミンスター・レスターとの料理勝負後グレミオからもらう
トマトのなえ	虎口の村・井戸の周辺にいる村人にもらう
ふるい本8かん	虎口の村・民家の本棚を調べる
ひよこ	虎口の村・井戸の南にいるところを捕まえる
パワーリング	ティント市・防具屋前にある鉱石の入った台車を調べる
ドラゴン設計図3	ティント市・民家にいる設計技師の男からもらう
白馬設計図3	ティント市・民家にいる設計技師のおじいさんからもらう
大地の封印球	ティント市・ネクロードを倒したあと、グスタフ市長からもらう
こもれ日の封印球	クロムの村・ネクロードを倒したあと、村長からもらう
ほうれん草のなえ	グリンヒル市国フィールド③に出現するアイフラワーが落とす
レシピ34(なべもの)	グリンヒルの森②に出現するドレミのせいが落とす
ふるい本10かん	グリンヒル市解放後・学院寮の地下にいる男にもらう
シルバーハンマー	グリンヒル市解放後・学院1Fのかじ屋のたまごにもらう
烈火の封印球	グリンヒル市解放後・学院1Fの紋章師の先生にもらう
まどセット6	グリンヒル市解放後・道具屋の掘り出し物(3300ポッチ)
うさぎ設計図4	グリンヒル市解放後・道具屋の掘り出し物(4800ポッチ)
ドラゴン設計図4	ロックアックス城内・宝箱
白馬設計図4	ロックアックス城内・宝箱
レシピ36(ジンギスカン)	ロックアックス城内に出現する王国兵(弓)が落とす
ふるい本11かん	ロックアックス攻略後・防具屋&道具屋の倉庫の棚を調べる
雷鳴の封印球	ロックアックス攻略後・城最上階への階段下にいる兵士にもらう
大地の鎧	ロックアックス攻略後・城最上階の執務室の宝箱
レシピ37(ステーキ)	ロックアックス攻略後・城最上階の執務室の本棚を調べる
ふるい本12かん	ミューズ市(終盤)・酒場にいる男からもらう
銀糸の竜鎧	ミューズ市(終盤)・防具屋の女性からもらう
流水の封印球	ミューズ市(終盤)・紋章屋2Fにいる女性からもらう
レシピ35(フルコース)	ミューズ市(終盤)・道具屋の掘り出し物(7800ポッチ)
こひつじ	サジャの村・道具屋の掘り出し物(4000ポッチ)
ゴールデンハンマ	サジャの村・道具屋の掘り出し物(6500ポッチ)
風のつむいだ鎧	サジャの村・道具屋の掘り出し物(210000ポッチ)

協力攻撃の組み合わせ一覧表

攻撃名	組み合わせ
幼なじみ攻撃	主人公+ジョウイ
兄弟攻撃	主人公+ナナミ
旅の一座攻撃	アイリ+リィナ+ボルガン
クロス攻撃	ビクトール+フリック
忠犬攻撃	キニスン+シロ
めおと攻撃	フリード・Y+ヨシノ
タックル攻撃	ハンナ+オウラン
男気攻撃	リキマル+アマダ
ワンワン攻撃	ゲンゲン+シロ、ガボチャ+シロ
コボルト攻撃	ゲンゲン+ガボチャ
ウイングホード攻撃	チャコ+シド
戦士の村攻撃	ヒックス+テンガアール
からくり攻撃	メグ+からくりまる
おっかけ攻撃	フリック+ニナ
騎士攻撃	マイクロトフ+カミュー
美青年攻撃	フリック+マイクロトフ+カミュー
弓攻撃	キニスン、エイダ、スタリオンのうち2人
ライバル攻撃	バレリア+アニタ
忍者攻撃	カスミ+モンド
ダブルリーダー攻撃	主人公+前作主人公
にせもの攻撃	主人公+ホイ
親子攻撃	ツァイ+トモ
ダブル格闘家攻撃	ワカバ+ロンチャンチャン
ダブルモンスター攻撃	ジークフリード+フェザー
ダブルクラーケン攻撃	アビズボア+ルロラディア
モンスター使い攻撃	バド+(Lサイズキャラ4体のうち2体)
いっちゃえーーーー	ビッキー+アビズボア、ビッキー+ルロラディア
ヒカリ攻撃	ボルガン+ガンテツ+ロンチャンチャン
美少年攻撃	フッチ+サスケ+ルック
美少女攻撃	テンガアール+ミリー+メグ
美女攻撃	ローレライ、リィナ、カレン、カスミのうち3人
真・美女攻撃	ローレライ+リィナ+カレン+カスミ
おとも攻撃	シエラ+ボブ+ボルガン
山賊攻撃	ギジム+コウユウ+ロウエン
ナルシー攻撃	ヴァンサン・ド・ブール+シモーヌ・ベルドリッチ
剣豪攻撃	シン+ゲンシュウ
むささび5攻撃	マクマク+ミクミク+ムクムク+メクメク+モクモク

フリーキャラクターを仲間にする条件一覧

宿星を持つフリーキャラクターの仲間にする条件を一挙公開。これでベストエンディングを迎えられる!!

キャラ名	宿星	仲間になる場所	仲間になる条件
ムクムク	地魔星	キャロの街／グリンヒル市国フィールド	1人で道場裏の木を3回調べる。／本拠地LV2以上、5人以下でグリンヒル市国フィールドを歩く。
リキマル	地暗星	リューベの村／コロネの街	倒れているのを発見し、食事代3000ポッチを肩代わりすると仲間に。リューベ崩壊後はコロネに出現する。
ミリー	地空星	リューベの村	村でボナパルト探しを引き受け、ツァイの家への山道でのボナパルト戦に勝利すると仲間になる。
キニスン	地進星	ツァイの家への山道	山道の途中で落ちている鳥の巣を直しておき、一定時間経過後に再びその場所に戻ってきたときに登場。
シロ	地退星	ツァイの家への山道	キニスンと同時に仲間になる。
ザムザ	地周星	トトの村／サウスウィンドゥ市	宿屋に逗留しているところを、ナナミをパーティに入れた状態で話しかける。
ハンナ	天殺星	トトの村	崩壊後のトトの村入口にいるところで、話しかけると仲間にすることができる。
トウタ	地獣星	ミューズ市	アナベルとの会談後、ホウアンの家前に出現。ここで仲間にしなかった場合は、ホウアンと同時に本拠地で仲間に。
アニタ	天究星	ミューズ市／バナーの村	酒場で何度も話しかけて好感度を上げる。／バナーの村では同様のことをするかバレリアを連れて行く。
ギルバート	地煞星	ミューズ市外戦	戦争イベント中にダメージを与え、同盟軍に寝返るメッセージが表示されれば、そのまま仲間になる。
テンプルトン	地耗星	傭兵隊の砦(壊滅後)	ミューズ陥落後、壊滅した傭兵隊の砦で話し、その後トトの村にいるところで話しかければ仲間になる。
タイ・ホー	天平星	クスクスの街	船乗り探しをするようになった時点で港に出現。チンチロリン勝負で5000ポッチ以上勝つ。
ヤム・クー	天損星	クスクスの街	タイ・ホーと同時に仲間になる。
オウラン	地悪星	クスクスの街	本拠地入手後、女性キャラだけでパーティ組んで街へ行き、盗賊団に襲われると助けにきてくれる。(※1)
ヒルダ	地陰星	サウスウィンドゥ市	本拠地LV1以上で、宿屋2Fにいるところを話しかけて仲間にする。
アレックス	地数星	サウスウィンドゥ市	ヒルダと同時に仲間になる。
アダリー	地走星	サウスウィンドゥ市	本拠地LV1以上で、市内の自宅に行き、おつかいゲームの3回目で「風の封印球」を投げつけると仲間になる。
クライブ	天捷星	サウスウィンドゥ市	ミューズ市でエルザのイベントを発生させておき、レイクウェストの街に行けるようになったら話しかける。
アマダ	地満星	ラダトの街	船乗り探しをするようになった時点で、水門にいるアマダと一騎打ちをして勝つと仲間になる。
リッチモンド	地幽星	ラダトの街	本拠地LV1以上で、コインの裏表当てゲームをし、酒場でイカサマの秘密を聞いてから再び話しかける。
ヨシノ	天哭星	ラダトの街	本拠地LV1以上で、フリード・Yを連れて行くと仲間になる。
タキ	地全星	レイクウェストの街	自宅にいるところで、4回話しかけると仲間になる。
テツ	地勇星	レイクウェストの街	トゥーリバー市のコボルト領で売っているタコスフライを食べて、"ほかほか"になった状態で話しかける。
ハンス	地祐星	トゥーリバー市	宿屋の2階にいるところを話しかける。このとき要求する金額が高いほど、仲間になるまでの期間が長くなる。
ハイ・ヨー	地蔵星	本拠地	本拠地LVが2以上になった時点で、本拠地2階のバルコニーに行くと仲間になるイベントが発生する。
スタリオン	天速星	ラダトの街	本拠地LV2以上で、50回以上戦闘から逃げていると逃げ足勝負で勝つことができて仲間になる。
シロウ	地醜星	レイクウェストの街	本拠地LV2以上で、宿屋にいるところを話しかけ、チンチロリン勝負で5000ポッチ以上勝つと仲間になる。
ガボチャ	地角星	トゥーリバー市	本拠地LV2以上で、コボルト領の自宅にゲンゲンを連れて行き、本拠地に戻ると仲間になっている。
シド	地奴星	トゥーリバー市	本拠地LV2以上で、地下水路の隠し部屋にチャコを連れて行くと仲間になる。
ヒックス	天牢星	コボルト村	トゥーリバー防衛戦後、レイクウェストの宿屋に出現。その後コボルト村でのフリーイベントをクリアする。
テンガアール	天慧星	コボルト村	ヒックスと同時に仲間になる。
メグ	地稽星	ミューズ～グリンヒルの関所	本拠地LV2以上で、ミューズ～グリンヒル間の関所に出現。話しかけて仲間にする。
からくりまる	地俊星	ミューズ～グリンヒルの関所	本拠地LV2以上で、メグと同時に仲間になる。
ワカバ	地雄星	森の村	本拠地LV2以上、主人公のLV30以上で、防具屋の前にいるところを話しかけて仲間にする。
トニー	地闘星	森の村	本拠地LV2以上で、村長の家にいるところで話しかけると仲間になる。
エミリア	地遂星	グリンヒル市	グリンヒル市潜入中に協力を約束しておくと脱出後に正式に仲間になる。その後は話しかければ仲間になる。
ジーン	地傑星	トゥーリバー市	本拠地LV2以上でグリンヒル脱出後、トゥーリバー市の紋章屋に戻っているので、話しかけて仲間にする。
ユズ	地囚星	コボルト村	本拠地LV2以上でグリンヒル脱出後、コボルト村に出現。迷子の羊を3匹探し出すと仲間になる。
ビッキー	地捷星	マチルダ騎士団領への抜け道	抜け道の途中に出現する。話しかけると仲間にできる。
ハンフリー	天勇星	街道の村	街道の村でのフリーイベントをクリアすると仲間になる。
フッチ	地微星	街道の村	ハンフリーと同時に仲間になる。ベストエンドを迎えるには2人ともロックアックス脱出前に仲間にすること。
レブラント	地正星	ラダトの街	本拠地LV3以上で、鑑定屋を営む彼に話しかけ、「せいじのつぼ」を持って行くと仲間になる。
バド	地暴星	マチルダ騎士団領への抜け道	本拠地LV3以上で、抜け道の途中にいるバドに動物キャラを連れて話しかけると仲間になる。
コーネル	地佐星	森の村	本拠地LV3以上で、「おとセット」を渡すと仲間になる。
エイダ	地壮星	森の村	本拠地LV2以上で、フェザーと同時に仲間になる。
フェザー	天満星／天退星	森の村	本拠地LV2以上で、「ききみみの封印球」を持っているとイベント発生。その後、封印球を使うと仲間になる。
ジークフリード	天満星／天退星	コボルトの村	本拠地LV2以上で、女の子を連れて行くとコボルト村の森に出現。「ききみみの封印球」を使うと仲間になる。
ローレライ	地闊星	グレッグミンスター	本拠地LV3以上で、話しかけると仲間になる。
ゴードン	地狗星	グレッグミンスター	本拠地LV3以上で、交易で50000ポッチ以上儲けると仲間になる。
モンド	地好星	ロッカクの里	カスミを仲間にした場合、本拠地LV3以上でカスミを連れて行くと仲間に。バレリアの場合は本拠地LV4以上。
サスケ	地狂星	ロッカクの里	仲間にする条件はモンドと同じだが、サスケは交易所の前に移動しているので、そこで話して仲間にする。
ボブ	地刑星	トゥーリバー市	本拠地LV3以上で、仲間にしたキャラの人数が80人を超えていると仲間になる。
トモ	天傷星／地急星	ツァイの家	ルカとの対決前にツァイが「忘れ物をした」と言ったあと、ツァイを連れて家に行くと仲間になる。
マクシミリアン	地威星	サウスウィンドゥ市	本拠地LV3以上でルカとの対決後、街の入口に出現。彼の申し出を受けると仲間になる。
アンネリー	地楽星	サウスウィンドゥ市	本拠地LV3以上でルカとの対決後、宿屋に出現。その後、市庁舎の右前で彼女の歌を聴く。
キリィ	天微星	サウスウィンドゥ市	本拠地LV3以上でルカとの対決後、アレックス加入済みなら出現。本拠地でイベント後、元の場所で仲間に。
ホイ	地賊星	ラダトの街	本拠地LV3以上でルカとの対決後、酒場に出現。イベントが終わると仲間になる。
カレン	地隠星	クスクスの街	本拠地LV3以上、クスクスの港でクルガンに会ったあと宿屋に出現。踊りの真似ができれば仲間になる。
シモーヌ・ベルドリッチ	地会星	ラダトの街	本拠地LV3以上、クスクスの港でクルガンに会ったあと水門に出現。「バラの胸飾り」を持って話しかける。
テンコウ	地理星	クロムの村	本拠地LV3以上で、「まどセット」を渡すと仲間になる。
ロンチャンチャン	地僻星	クロムの村／ロックアックス	本拠地LV3以上で、ワカバを連れて行くと宿屋でイベント発生。その後、街のどこかにいるので話しかける。
ラウラ	地巧星	ティント市	本拠地LV3以上で、ジーンが仲間になっている状態で話しかけると仲間になる。
ゲオルグ・プライム	天異星	ティントへの山道	本拠地LV3以上でネクロードを倒したあと、山道の途中にいるところを話しかけると仲間になる。
テッサイ	地孤星	クスクスの街	本拠地LV2以上でネクロードを倒したあと、ビクトールを連れてかじ屋に行くと仲間になる。
ガンテツ	地軸星	サウスウィンドゥ市	ネクロードを倒したあと、パーティメンバーの力の数値の合計が430以上のとき仲間になる。
アビズボア	天満星／天退星	ティントの坑道	本拠地LV3以上でネクロードを倒したあと、「ききみみの封印球」を使うと仲間になる。
ジュド	地文星	グリンヒル市	本拠地LV2以上でグリンヒル解放後、学院1階に出現。森の村で入手した「ねんど」を渡すと仲間になる。
ピコ	地劣星	グリンヒル市	本拠地LV3以上でグリンヒル解放後、宿屋に出現。アンネリーが仲間になっている状態で話すと仲間に。
アルバート	地健星	ティント市	本拠地LV3以上で、アンネリーとピコが仲間になっている状態で話しかけると仲間になる。
ゲンシュウ	地英星	コロネの街	本拠地LV4以上で、コロネの港にいるところを、主人公の武器LV14以上で話しかけると仲間になる。
メイザース	地然星	ティントの坑道	本拠地LV4以上で、坑道内にいるところを話しかけると仲間にすることができる。
ヴァンサン・ド・ブール	地鎮星	ラダトの街	本拠地LV4以上で、シモーヌを連れて水門に行くとイベントが発生して仲間になる。
ペシュメルガ	天威星	風の洞窟	本拠地LV4以上で、星辰剣があった場所に出現。話しかけると仲間になる。

(※1)盗賊団のイベント発生は、クスクスの街で橋の下にいる人から「女の子ばかりの一団を狙ったならず者が～」という話を聞いておくことが条件です。

モンスターファーム2

ついに発売された『MF2』。今号からばっちり攻略していくぞ！　君の手で最強のモンスターを育てよう!!

発売中 育成SLG	▶¥5,800　▶テクモ ▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)

ファンの方は一日千秋の思いで待たれていたことでしょう。『MF2』が、ついに発売されました。メーカーさんが主催する恒例のイベント「モンスター甲子園」も、今年からはこのソフトで行われます。育成、バトルの両方がパワーアップした『MF2』で、どんな戦いのドラマが繰り広げられるのか。今年は全国のブリーダーの皆さんにとって、これまで以上に熱い1年になりそうですね。一方で、4月から全国ネットで放送されるアニメにも期待している僕です。　(が)

「名人」を目指すブリーダー必見！ 最強のモンスターを育てる必勝育成指南!!

手持ちのCDから生まれるモンスターの中で、どれを育てるか、ゲームを始めたプレイヤーが、最初に悩む問題のはず。このゲームでは育てるモンスターによって、有効な育成方針や、バトルに勝つための戦略が違ってくる。外見の好みだけでなく、能力的な特徴も踏まえて選ぶことが大事だぞ。そこで、まずは右のリストで、基本モンスターの特徴を把握しよう。

◀モンスターを手に入れたら、ファームへ連れて行く前に、性格や好き・嫌いなどを細かくチェックすること。

基本モンスターリスト

CDからは、2種類の基本モンスターの混血種が生まれることも多い。混血のモンスターは、ベースになった種類（姿で判別できる）の特徴を強く受け継いでいる。

ピクシー	ホッパー	ネンドロ	ナーガ
とても素早く、知能の高い妖精のモンスター。パワーとスタミナ不足が弱点。	愛敬たっぷりの姿に似合わず好戦的で、実力もあるが、不真面目な性格がタマに傷。	パワーとスタミナに定評があるモンスター。身体が泥なので、丈夫さに欠ける。	攻撃的なモンスターで、優れた知能とパワーを持つ。悪モンになりやすい。
コロペンドラ	**ハム**	**ゲル**	**ワーム**
3体の虫（？）が合体した、珍しい種類のモンスター。底無しのスタミナが魅力。	女性に大人気のウサギのモンスター。軽快なフットワークと必殺パンチを武器に戦う。	液体のモンスターで、知能と回避能力に長けている。自在に変形するその動きは必見。	イモ虫のような姿が、ちょっと薄気味悪いモンスター。スタミナがあり、打たれ強い。
ロードランナー	**アーケロ**	**プラント**	**ヘンガー**
強靱な尻尾と足を武器に戦う恐竜型のモンスター。バランスの取れた能力を持つ。	酒を飲み、キセルをふかす変わり者。性格は悪めだが、実力はトップクラス。	名前のとおり、植物のモンスター。知能が高く、敵のガッツを奪う攻撃が得意。	古代文明の遺産とされる戦闘マシーン。すべての能力が高く、その強さは圧倒的。
アローヘッド	**スエゾー**	**モノリス**	**ガリ**
サソリのモンスターらしく、巨大なハサミの一撃が最大の武器。並外れた固さも特徴。	前作でおなじみの目玉モンスター。知能が高いがサボリやすく、育てるのはひと苦労。	固い、重い、無口の3拍子そろった壁のモンスター。回避能力の低さが弱点。	マントに頭がついた謎のモンスターで、知能が群を抜いて高い。スタミナに難あり。
ライガー	**モッチー**	**ラウー**	**ニャー**
バランスの取れた能力を持ち、性格も真面目な犬型モンスター。とても育てやすい。	桜餅のような容貌とプリティな仕草で、ブリーダーを魅了する。能力は平均的。	巨大なナマケモノのモンスター。一撃必殺のパワーと、驚異的なスタミナの持ち主。	ヌイグルミを思わせる姿からは想像もつかない、凶悪な技を使う。回避能力が高い。

最初の1年を順調なスタートで飾るための大事なポイントをチェックするね！

こんにちは、助手のコルトです。ここでは育成のポイントと注意点を、グレードC～Fの年間スケジュールと併わせてチェックするよ。スケジュールでは、1段目でグレード、開催される週、大会名、2段目でバトルの形式、参加モンスター数、賞品、賞金を調べられるから、出場する大会を決めるときの参考にしてね。

コルトの育成MEMO 1 モンスターは大事にしてね

まず最初に、モンスターを順調に育てるために、覚えておいてほしいことを1つ。それはモンスターの健康管理も、私たちの大切な仕事だってこと。トレーニングで疲労やストレスを溜めすぎたモンスターは、ファームから逃げたり、最悪だと入院することもあるよ。モンスターの健康状態は私が週ごとに報告するから、必要なら休養も取らせながら、大事に育ててあげてね。

▲こうならないように、モンスターの心身のケアにも気を配ろうね。

コルトの育成MEMO 2 育て方の方針、決めてる？

育成を始めて半年も過ぎれば、そろそろモンスターの特徴を把握できている頃じゃないかな？　特徴がつかめたら、長所を伸ばすか、バランスを重視するか、良いモンと悪モンのどっちの性格に育てるか、という感じで、育て方の明確な方針を決めるといいよ。どう育てれば強いモンスターになるか、自分なりの発想で、最良の育成方針を考えてみてね。

▲モンスターをどこまで強くできるかは、育成方針にかかってるよ。

グレードC～F年間スケジュール

月	グレード	週	大会名	DATA
4月	D	2週目	スプリング・カーニバル(D)	トーナメント戦・4体「円盤石のかけら」・1000G
4月	C	3週目	スプリング・カーニバル(C)	トーナメント戦・4体「円盤石のかけら」・2000G
5月	C	2週目	コラート記念	総当たり戦・4体「円盤石のかけら」・3000G
5月	E	3週目	あおぞら杯	総当たり戦・4体 1000G
5月	D	4週目	ジェミニ杯	総当たり戦・4体「ふたごの水さし」・2000G
6月	F	2週目	フレッシュ杯	トーナメント戦・8体 800G
6月	全	4週目	IMa公式戦	総当たり戦・6～8体 500～2000G
7月	C	2週目	クラブ杯	総当たり戦・4体「カニのはさみ」・3000G
7月	D	2週目	ナギール杯	総当たり戦・4体「ナギール」・2000G
8月	C	1週目	トーブル・シー杯	総当たり戦・4体「スタープルーン」・3000G
8月	D	2週目	デザートムーン賞	トーナメント戦・4体「円盤石のかけら」・1000G
8月	E	3週目	ヤング・モンスターズ杯	総当たり戦・4体「円盤石のかけら」・1000G
9月	E	2週目	アルテミス杯	総当たり戦・4体「アルテミス像」・1000G
9月	全	4週目	IMa公式戦	総当たり戦・6～8体 500～2000G

※表内の〝全〟はE～Cクラスすべての意味です

※ワーム、ヘンガー、ガリ、ニャーの4体は、FIMBAとの大陸対抗戦（右ページ参照）に参加すると育成可能になるモンスターです。

モンスター育成以外の大事な要素もしっかりチェック!!

ブリーダーたるもの、豊富なイベントの知識にも詳しくありたいもの。ここで紹介する野良モンとの対決、隠し大会、遺跡探検の３つは、多額の報奨金が得られたり、伝説種のレアモンスターの秘密に迫れたりと、メリットが大きい重要なイベントばかり。一流のブリーダーを目指すのなら、これらのイベントに関する情報も頭に入れておく必要があるぞ。ゲームに用意されているイベントは、その大部分がモンスターのランクが上がるか、資金を一定の額まで貯めると発生する仕組みになっている。発生したイベントには、なるべく参加しよう。

▲▶育成効率のアップにつながるイベントも重要。特に修行費の値下げは、いつ起こってもありがたいイベントだ。

●イベントで開催される大会も！

毎年開かれている大会以外に、今回は決まった条件を満たすと開催される、特別な大会も存在する。例えば、右の画面写真で紹介しているＦＩＭＢＡ（前作のプレイヤーが所属していた団体）との大陸対抗戦は、ゲームを始めて３カ月目の６月に行われる公式戦で優勝して、Ｄランク以上に昇格すると開催されるぞ。このほかにも、貴重なレアアイテムを賭けて戦うアイテム争奪戦や、レアモンスターと戦える招待試合など、さまざまな隠し大会が用意されているのだ。これらの隠し大会が開かれるときには、郵便などで事前に知らせがある。もちろん、出場しない手はないぞ。

▲６月の公式戦でＤランク以上に昇格し、そのあとに行われる代表選抜戦で優勝すると、大陸対抗戦に出場できる。この大会には、前作で助手を務めていたホリィが出場しているぞ！

●修行地で野良モンと対決！

「ＭＦ２」の修行では、修行地に送られたモンスターが、趣向の凝らされたステージに挑戦する。そして、４つのステージをすべて突破したモンスターは、最後に野性化したモンスター“野良モン”と対決することになるのだ。それぞれの修行地には複数の野良モンが生息していて、その強さや特徴は千差万別。モンスターの前にどの野良モンが出現するかは、完全に運まかせ。見事、野良モンとのバトルに勝つと、倒した敵の強さに応じた報奨金がもらえるのだ。

▲▶野良モンとのバトルでは、プレイヤーが指示を出すことはできない。しかも、バトルは時間無制限のデスマッチ！　どちらかが倒れるまで、戦いは続くのだ。

●遺跡探検に出発！

前作でプレイヤーを楽しませてくれた遺跡探検のイベントは、「ＭＦ２」でも健在。今回も、モンスターのランクが上がって高い人気を獲得すると、冒険家たちから探検への同行を依頼されるぞ。探検中に道に迷ったり、最悪の場合はモンスターが行方不明になったりと、遺跡探検には苦労がつきもの。しかし、運が良ければ珍しいアイテムが発見できることもあり、探検に成功したときの見返りも大きいのだ。

▲◀遺跡探検では、プレイヤーがモンスターを操作して、遺跡内のさまざまな場所を調査する。モンスターには「行動力」が設定されていて、これがなくなるまで探検を続けられるぞ。

コルトの育成MEMO 3 実戦経験も大事だよ

モンスターが順調に育っているようなら、腕試しに一般参加の大会に出場させてみたらどうかな？　ほかのブリーダーが育てたモンスターのパラメータをチェックすれば、育て方の参考になるし、バトルでは私たちのモンスターの長所と短所がはっきりわかるから、これからの課題が見えてくるよ。何より、モンスターに指示を出す私たちにも経験が必要だしね。言うまでもないと思うけど、ファームの運営資金を稼ぐ意味でも重要なことだよ。

◀大会で上位に食い込めれば、モンスターのパラメータがアップするよ。賞金ももらえるし、一石二鳥だね。

コルトの育成MEMO 4 修行はしっかりね！

バトルで決め手になる技が欲しい！　そう思ったら、思いきってモンスターを修行に出してみよう。実は、修行にはパラメータのアップと技の修得のほかに、見えないところで実になっている要素もあるから、若いうちに経験させるのも悪くないんだよ。ただし、ある程度は鍛えてからでないと、修行地のステージをクリアできないから注意してね。修行地に送る前に、モンスターのコンディションを万全にしておくのも忘れずに。

◀やったね、新しい技を覚えて帰ってきたよ。早速モンスターデータ画面で、どんな技なのか調べてみようよ。

コルトの育成MEMO 5 公式戦に備えよ〜！

一般参加の大会で、確実に上位に入れるぐらいまで強くなったら、そろそろ昇格の狙いどき。次の公式戦の日程をチェックして、パラメータ強化の追い込みや忠誠度のアップなど、最後の調整に取りかかろう。ＩＭａのルールでは、ランクよりも１つ上のグレードの大会にも挑戦できる（たとえば、Ｅランクのモンスターはグレード E と D の大会に出場できるんだよ）から、自信があれば一気に２ランク昇格を狙ってみるのもいいかもね。

◀公式戦の前にはモンスターを休ませて、体調を整えておこう。でないと、バトルで力を発揮できないよ。

月	グレード	週	大会名	DATA
10月	C	2週目	活精丹杯	総当たり戦・４体「活精丹」・2000G
10月	E	2週目	ルーキー杯	総当たり戦・４体「円盤石のかけら」・800G
11月	D	2週目	ガロエ記念	総当たり戦・４体「円盤石のかけら」・2000G
11月	C	3週目	マンディー記念	総当たり戦・４体「円盤石のかけら」・3000G
11月	E	3週目	もみじトーナメント	総当たり戦・４体「円盤石のかけら」・800G
12月	D	1週目	パレパレ記念(冬)	総当たり戦・４体 2000G
12月	全	4週目	ＩMa公式戦	総当たり戦・６〜８体 500〜2000G
1月	C	2週目	トーブル大学杯	総当たり戦・４体 3000G
1月	F	4週目	ニューイヤー杯	トーナメント戦・８体 4000G
2月	D	2週目	トーレス・トーナメント	トーナメント戦・４体「円盤石のかけら」・1000G
2月	C	3週目	カウレア記念	総当たり戦・４体「円盤石のかけら」・3000G
2月	E	3週目	ブリザード杯	総当たり戦・４体「円盤石のかけら」・1000G
3月	D	1週目	パレパレ記念(春)	総当たり戦・４体「ソンナ・バナナ」・2000G
3月	C	2週目	トロン杯	総当たり戦・４体「トロン」・2000G
3月	全	4週目	ＩＭａ公式戦	総当たり戦・６〜８体 500〜2000G

—立体忍者活劇—天誅 忍凱旋

今回は忍びとしての基本を伝授! 隠密アクションに磨きをかけ、君主からの使命を果たせ!!

発売中 ACT	▶¥4,800 ▶SME ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

今作でも〝なぁご(猫)〟は無敵。特殊忍具も〝なぁご〟の前では無力だった。そして、オレが「地雷」を仕掛けているところに〝なぁご〟は突っ込んできた。回避している時間はゼロ! 激しい爆炎! そして〝なぁご〟は生き残り、オレは爆死……。くやしさのあまり成仏しきれなかったオレは、〝なぁご〟について徹底的に調べまくり、なんとか弱点を見いだそうとした。そしてとうとう見つけたぜ! 〝なぁご〟の弱点、それは「水」だっ!! (モンプチのゴー)

敵に気配を悟られず、任務を遂行するために 隠密行動の基本を伝授!

基本的に前作と同じ攻略が通用するが、『忍凱旋』は敵の思考パターンがリアリティあるものに進化したことで、忍術皆伝(最高ランク)でのクリアが非常に難しい。その理由として、以下の3つの点が上げられる。①死体を敵が発見した場合、敵の状態が「殺」(色は青で周囲を警戒している状態)になる。②手裏剣を構えたときに、敵が回避行動をとる。③敵が、何らかの音(例えば手裏剣が壁に当たった音など)に反応する。②と③は逆に敵を倒すのにうまく利用(右の写真参照)することもできるが、一番厄介なのが①で、これのおかげで敵を倒す位置を考えなくてはならなくなったのだ。前作と同じつもりで何も考えずに敵を倒していると、その周辺を巡回している敵が周囲の死体に反応してしまい、なかなか「気」の状態に戻らなくなってしまうぞ。「痺れ団子」などで、人目に付かない所に敵をおびき寄せ、倒していこう。

▼「手裏剣」を構えて、敵を崖っぷちに追い込むこともできる。

▲わざと音をたてて、敵を人目に付かない所に誘い込める。

其の壱 〝気配〟の表示を確認せよ!

任務達成のために重要なのは発見されずに敵を倒すテクニックだが、そのために役に立つのが〝気配〟の表示なのだ。『忍凱旋』では敵の状態(下を参照)を知るだけでなく、下に数値が新たに表示されるようになり、敵との距離が正確にわかるようになっている。気配を察知したら立ち止まり、敵の位置を完全に把握しておこう。

◀気配の表示の数値の変動で敵の行動もわかる。

気：こちらの存在にまったく気付いていない状態。敵がこの状態なら一撃で倒すことができる。

視：こちらを怪しんでいる状態。完全に発見されたわけではないので、すぐに物陰に隠れればセーフ。

殺：完全に発見され戦闘態勢に入った状態。この状態になったら一旦遠くへ逃げるか、斬り合うしかない!

其の弐 慎重に行動せよ!

移動中、気配の表示の数値が大きくなってきたら、一旦その場に立ち止まり、数値の動きの変化を確認。数値が大きくなってきたら敵が近づいている証拠なので、気付かれないようにしゃがんで物陰に隠れよう。また、しゃがんで移動していれば、もし敵に見つかった場合でも「視」の状態になるだけの場合が多いので、焦らずにそのまま敵との距離を離そう。そうすれば敵の状態は「気」にもどるはずなので、取り乱さないように注意しよう。

▲移動に時間がかかるが、しゃがんで転がりながら移動していれば敵に発見されにくい。

◀もし敵に発見されても「視」の状態ならまだ大丈夫。すぐに物陰に隠れよう。

其の参 敵を一撃で倒せ!

敵がこちらの存在にまったく気付いていない状態のときなら、一撃で倒すことができるのだ。敵の背後に接近して斬る(ほぼ密着状態)と「必殺」のカッコイイモーションが見られるぞ。しかしこのモーションは途中でキャンセルすることができないので、すぐにその場を離れなければならない場合は狙わないこと。「ダッシュ斬り」や「しゃがみ斬り」を使って敵を倒したあと、素早く屋根の上などに移動して身を隠すようにしよう。

▲敵と背中合わせの状態で斬ると、骨を折る「必殺」のモーションが見られるぞ。

◀ちなみに「必殺」のモーションは、敵との位置によって3種類のパターンがある。

最高ランク「忍術皆伝」で特殊忍具を取得

「忍術皆伝」を取れば、右のような特殊忍具が取得できる。入手条件が困難なだけあって、どれも優れた効果のあるものばかりだ。なお、評価の段位は、下の表にあるような要素の合計点で決められ、400点以上取れば「忍術皆伝」となる。

鍛錬ステージ 同時に8本の手裏剣を投げる。ある程度の追尾能力がある。 八方手裏剣

ステージ1 一定距離を通常より素早く移動できる。前作では一直線に移動するだけだったが、今作では移動中左右に動かせる。 神足の術

ステージ2 口から火炎を吐いて敵にダメージをあたえる。通常ヒットでは25のダメージだが、近距離だと50のダメージになる。 忍法火炎撃

ステージ3 一定時間、防御力と攻撃力が2倍になる。手強いボス戦には絶大な効果があるので、常備したい忍具の1つ。 九字護身符

ステージ4 前方に白煙を飛ばし、ヒットした相手を眠らせる効果がある忍具。ちなみに前作では通常忍具だった。 眠り薬

ステージ5 今作から追加された特殊忍具。装備すると防御力が増して、相手の攻撃を3割軽減する効果がある。 忍び鎧

ステージ6 敵の注意をそらす人形を出現させる。人形が出ている間は、敵は人形を優先して攻撃するようになる。 忍法影分身

ステージ7 とどめの一撃をくらったときに、自動的に体力が全回復する。自分の意志で使用することはできない。 変わり身の術

ステージ8 一定時間、敵や町民に変身する。変身中は敵に気付かれることはないが、攻撃すると強制的にその効果は消えてしまう。 変化の術

ステージ9 特殊訓練された犬を呼び出して敵を攻撃させる。忍犬は、一定ダメージを受けるか、一定時間でいなくなる。 忍犬

ステージ10 動物の鳴き声を真似ることができる笛。発見され、敵が「視」の状態のときに使用すると「気」の状態にもどる。 真似笛

評価得点の計算法

評価の得点システムは前作と同じ。任務評価の項目で特に重要になるのは、1人20点の「必殺」と敵に見つかったときのマイナス。ちなみに、犬などの動物は、見つかっても隠密には影響しない。

必殺	1人(1匹)につき20点
斬殺	1人(1匹)につき5点
非道	1人につき－20点
隠密	まったく見つからなかった場合400点。1回見つかると、120点マイナス。以降1回ごとに20点ずつ減点。

任務評価は5段階

左の得点表内の要素の合計得点で、下の表のような評価が下される。なお、左の表内の要素は、「必殺」:敵を一撃で倒す/「斬殺」:敵と正面から斬り合って倒す/「非道」:非武装の町民などを斬り倒す/「隠密」:敵にまったく見つからずにクリアする/となっている。ちなみに、鍛錬ステージのみは隠密クリアでなければ「忍術皆伝」にはならない。

忍術皆伝	400点以上
上　忍	300〜399点
中　忍	200〜299点
下　忍	100〜199点
門前払い	100点未満

追加された2つの新ステージを徹底攻略!!

「関所を越えろ」

このステージは、中ボスである長刀を携えた女武者との斬り合いからスタートする。女武者の攻撃の間合いはこちらに比べて広いので、間合いに注意して戦うこと(詳しくは下記を参照)。中ボス戦終了後は門が開き、中に入ることができるようになる。門の向こうでは敵が監視の目を光らせているので、正面から門を通らずに、まず「鈎縄」を使って門の上に移動し、上から中のようすを伺おう。このステージは凹凸の激しい地形なので、うかつに行動するとすぐに敵に発見されてしまう。気配の表示を確認しつつ、しゃがみながら移動して敵に近づき、「必殺」で1人ずつ倒していこう。また、途中の釣り橋は敵に発見されやすいので、渡らずに左から川を渡って山を昇っていくルートのほうが安全。山を登るときにも敵には十分注意すること。さらに奥へ進むと、ボスが控えている門があるぞ。

◀釣り橋を渡らずに、下から川を渡っていったほうが安全。

▶ぶら下がり移動して敵に近づき……。

◀敵が背を向けるまで待って、チャンスを狙う。

VSボス 忍具を活用せよ!

普段の隠密行動ではあまり使用しない忍具の「撒きびし」は、とても地味だがボス戦では絶大な効果を発揮する。中ボス戦が始まったら、新アクションを使って180度方向転換(R1を押しながら⊗ボタン)をする。次に「撒きびし」をまいて敵との距離をとり、再び180度方向転換して敵を視界に入れる。そして敵が「撒きびし」を踏んだときを狙ってダッシュ斬りでダメージを与える。ダッシュ斬りのときに「撒きびし」を踏まないように注意すること。最後のボス戦では「地雷」を使用。ボス戦突入前に「地雷」を仕掛けておいて、ボスを誘導して倒す。吹き飛んでいる相手に攻撃を当てて追加ダメージを与えることも可能。

◀地味な忍具でも、ボス戦では効果絶大。

▶門に入る前に、あらかじめ「地雷」を仕掛けておく。

◀演出が終了したあと、再び門の前に戻ってボスを待ち伏せ。

▶するとボスは仕掛けて置いた「地雷」を踏んで大ダメージを受ける。

「悪の奉行を討伐せよ」

このステージは、ステージ1と同じように屋根の上を移動していけば、安全かつ楽にクリアできるだろう。屋根の上にいれば、敵に気付かれることなく移動ができて、しかも簡単に「必殺」を狙うことができるぞ。もし、敵に発見されてしまっても、焦らずに一旦その場から離れて「鈎縄」を使い、屋根の上に移動。身を隠して敵の状態が「気」になったら落ち着いて「必殺」を狙いにいこう。中ボスが待ちかまえているのは、スタート地点から右上のところにある井戸のそば(北東の位置)。近衛隊長であるこの中ボスは、正面からの攻撃に対してかなり強いので、忍具をうまく使って倒すこと(詳しくは下記を参照)。そして中ボス戦終了後は、再び屋根の上に移動してボスの待つ、弓道場(井戸から西の位置)を目指そう。

▲「鈎縄」を使って屋根の上に移動後、中ボスの地点まで一気に突き進める。

▲屋根の上を移動していれば、敵にまったく気付かれずに任務を遂行できる。

◀屋根の上からなら、敵を一撃で倒せる「必殺」を狙うことも簡単。

VSボス 攻撃のチャンスを作れ!!

このステージの中ボスは、正面からの斬り合いにとても強く、攻撃をガードしてから反撃しようとしても、ほとんどガードされてしまう。相手の攻撃をガードしたあと「手裏剣」を当てて(手裏剣はガードされない)、相手がのけぞっている隙に連続斬りをたたき込んで斬り倒そう。弓道場にいるボスは手強い弓矢使いだが、一定の間合いを取ったあと矢を射ってくるという基本的な行動パターンは、ザコの弓兵と同じ。攻撃のチャンスは弓矢を構えているとき。サイドステップで矢を避けて、ダッシュ斬りでダメージを与えていこう。ちなみに、プレイヤーキャラが「力丸」の場合はボス戦はなし。

▼手裏剣がヒットして、のけぞっているときがチャンス。一気に決めろ!

▲弓矢を撃つ瞬間が攻撃のチャンス。サイドステップで矢を避けて斬れ!

▲至近距離で手裏剣を使えば(△ボタン連打)、避けられることはない。

「天誅オリジナル任務特集本」発売決定!!

虎の巻モードで作ったオリジナル任務を多数集めた、「天誅 忍凱旋〜オリジナル任務マップ100連発!(仮)」の発売が決定(5月予定)! オリジナル任務の中には、本編に収録される予定だったものや、SMEの広報担当者が作ったものもあり、製品版では決して味わうことのできない魅力が満載。さらに、キミの作ったオリジナル任務を大募集しちゃうぞ! 詳しい内容は右に掲示!!

▲もう1つの「天誅」ワールドが、ギッシリ詰めこまれた超お得な一冊なのだ。

キミの作成したオリジナル任務を募集!!

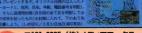
審査の結果、優秀なオリジナル任務は特集本で紹介すると共に、付録のCD-ROMに収録! さらに、掲載された人の中から最優秀作品を3本選び、天誅オリジナルグッズをプレゼントするぞ。オリジナル任務の入ったメモリーカードと、住所、氏名、年齢、電話番号を明記した紙、そらに返信用封筒(自分宛のあて名を明記して必要分の切手を貼ったもの)を封筒に入れて、下のあて先まで応募しよう。(しめ切り/3月31日当日消印有効)

◀シナリオ設定などを明記した紙も同封しよう。

あて先 〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃攻略王編集部 「天誅オリジナル任務」係

ポップンミュージック

滝のようにリズムパターンが降ってこようと、ボタンの数が9個だろうとめげずにチャレンジ!!

発売中 ETC	▶¥4,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、特製コントローラ

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

はじめて『ポップン』をプレイしたのは、まだアーケードで『ｂｍ』が大流行のころ。カワイイキャラが登場し、『ｂｍ』と比べて楽しい印象を受けた。デカイ９個のボタンは上下交互に並んでいて、初めはＲＰに対応した色のボタンを押すことが難しかったが、黄と青のボタンは上段……というふうに身体に覚え込ませていくうちに、難曲をクリアできるようになっていた。ボタンを見ないで押せるようになるには、多少の時間は必要だ。（ウサギのゴー）

ポップでファンクな曲をすべて楽しむための徹底攻略!

画面上部から流れてくるリズムパターン（以下：ＲＰ）が、下の赤いラインに重なったときに対応したボタンを押す。……という基本は『ビートマニア（以下：ｂｍ）』でもおなじみのルール。でも、このゲームで使うボタンは『ｂｍ』よりも４個も多く、計９個もあるのだ。それだけにドォーッと滝のように流れてくるＲＰでパニックになってしまう。そんなときは、まずトレーニングモードでＣＯＭの模範演奏を聞いてリズムを覚え、次にＲＰのパターンを把握していくといいぞ。

操作説明の記号の見方

今回の「ポップンミュージック」攻略の文章内の英字は、Ａ＝白色ボタン（左)、Ｂ＝黄色ボタン(左)、Ｃ＝緑色ボタン(左)、Ｄ＝青色ボタン（左)、Ｅ＝赤色ボタン(中央)、Ｆ＝青色ボタン(右)、Ｇ＝緑色ボタン（右)、Ｈ＝黄色ボタン（右)、Ｉ＝白色ボタン(右)、に対応しています。

標準コントローラ　**特製コントローラ**

ADVICE1

黄、青は上段。白、緑、赤は下段

ＲＰに対応したボタンを押したつもりでも、違うボタンを押してしまう。そんなときは、黄、青は上段のボタンで、白、緑、赤は下段のボタンと考えると、覚えやすいぞ。特製コントローラーでプレイする場合は特にボタン配置を覚えて、下を見ないでプレイできるようになるまで練習しよう。

ADVICE2

ボタン配置を変えてみよう!

標準コントローラではどうしても押しにくいという人は、ボタンの配置設定を変えてみよう。設定は人それぞれだけど、オススメはＡを✚キー左、ＢをＬＩボタン、Ｃを✚キー下、Ｄを✚キー上、Ｅを✚キー右と▢ボタン、Ｆを△ボタン、Ｇを⊗ボタン、ＨをＲＩボタン、Ｉを◎ボタン。

ADVICE3

みんなでプレイすれば!

もしどうしてもクリアできなかったら、友だちと一緒にチャレンジしてみよう! もともとこのゲームは、アーケードでは多人数でも楽しめるリズムゲームだったわけだから、特製コントローラを使えばアーケード版と同じようにみんなでプレイできるのだ。１人でやるよりゼッタイ楽しいよ。

アーケード版の隠し曲、その出現条件を公開!

♪BONUS TRACK

一緒に歌ってリズムを刻もう!

アーケード版の隠し曲で、女の子のボーカルが入るとってもラヴリーな曲。全体的にスローテンポで難易度は低め、ボタン配置さえ覚えていればクリアも難しくはないはず。ポイントはフレーズ22～28までのＣＣ、ＩＩ、ＣＣが繰り返し続くところから、逆にＡＡ、ＧＧ、ＡＡに変わるところ。逆になるところでリズムが狂わないように注意しよう。あとは最後のフレーズ42～45で、Ａ、Ｅ、Ｉのボタンを一定のリズムでテンポよく押していけばクリアできる。

▶この曲は、ほかの隠し曲を出そうとしていれば、出現していることが多い。

◀叩くボタンがＣＣ、ＩＩからＡＡ、ＧＧに変わるところがポイント。

さなえちゃん

出現条件

ステージ１か２で、ヒット結果の１桁目の数字がゾロ目か、73、375になったときにステージ３に出現する。

♪RAVE

『bm』に収録されていたあの曲です

ほかの曲に比べて演奏時間が非常に短いこの曲は、『bm』に収録されていた「Rave"e-motion（2ndmix)"」を『ポップン』用にアレンジしたもの。９個のボタンを使用しての演奏となるが、流れてくるRPの基本的なパターンは『bm』と同じようになっているので、すでに『bm』でこの曲をマスターしている人は、比較的簡単にクリアできるだろう。最大の難関となるのは、やはりラストのフレーズ33～35。ＢＩ、ＢＩ、ＢＩ、ＢＩ……のように続くＲＰを、タタッ、タタッ、タタッと左右の手でテンポよく（ポイントは、左右の順番でボタンを押していくこと）押していこう。

レイヴガール

▶このフレーズ33から続くＲＰの滝を、完全にマスターしよう。

▲基本的に左、右とボタンを押していくが、対応するＲＰの変化に注意すること。

出現条件

ステージ１で「Ｊ－テクノ」、ステージ２で「ダンス」を選び、両ステージのＧＲＥＡＴ数の割合が全体の85％以上で出現。

PS版オリジナル曲の出現条件を公開！

ＰＳ版の『ポップン』では、オリジナルの新曲が５つも収録されている。アーケード版の隠し曲（左ページにて紹介）の２つを合わせると、このＰＳ版はなんと計19曲にもなるのだ。しかし、これらのオリジナル曲は隠し曲として登場し、出現条件が必要（各曲紹介内の出現条件を参照）なので、ガンバってチャレンジしてほしい。ちなみに、プレイヤーキャラの変更はＢ、Ｈのボタンで、カラーの変更はＣ、Ｇのボタンで変更できるぞ。

▲問題なのは、条件の曲をクリアしていかなければならないこと。でも、友だちと分担してプレイすれば楽勝だ。

とりあえずチャレンジ！あとはフリープレイで練習！

１度でもプレイしたことのある曲は、たとえゲームオーバーになっても「フリープレイ」や「トレーニングモード」でプレイすることが可能。とりあえず、ダメでもいいからプレイできるすべての曲をチャレンジ！　練習して着々とマスターしていこう。

◀ゲームオーバーになった曲でもフリープレイでガンガン練習可能。

♪J-POP "Life"

カワイイ女の子のボーカルがグー！

超ラブラブなガールズポップス♥。カワイイ「プリティー」（相手をジャマするときの行動がメッチャカワイイ！）がライバルキャラのこの曲は、難易度的には「レゲエ」と「アニメヒーロー」の中間あたり。全体的にテンポはゆっくりめだけど、後半のフレーズ42〜46の最後のサビの部分ではＲＰが大量に流れてくるのでパニックになりがち。同時押しのように見えても違うところがあるので、つまずいたら１度トレーニングモードで確認してからプレイしよう。

▲このオジャマの仕方がメッチャカワイイのだ。

▲歌が聞こえるように、ボタンを叩く強さを抑えてプレイするといいぞ。

プリティー

出現条件
ステージ１で「ポップス」、ステージ２で「ディスコクィーン」か「レゲエ」か「ダンス」をクリアする。

♪TECHNO'80 "Water Melon Woman"

'80年代テイスト　テクノサウンド！

オリジナル曲の中で一番出現条件が難しいのが、この「テクノ'80」。メーターぎりぎりでクリアするには、曲の終了直前がポイント。ＲＰが残りあと５つぐらいのところでわざとミスをして、ゲージを調節していくようにしよう。この曲は、同じパターンの繰り返しが多くテンポもそれほど速くないので、叩くボタン配置さえ覚えておけば問題なくクリアできるはず。

▲「テクノ'80」を出現させるには、ラスト直前でわざとミスをしてゲージを調節する。

▲叩くボタンの配置さえしっかり覚えてしまえばクリアは目前。練習あるのみ!!

ボウイ

出現条件
ステージ１か２で「Ｊ－テクノ」を選択して、メーターぎりぎりでクリアする。

♪FUSION "CROSSOVER 12"

すっごくおしゃれなフュージョンナンバー

出現条件は非常に簡単だが、全体的にレベルは高めの曲。注意するところは始めのフレーズ１〜６までの部分。１を一定のリズムで叩いていき、Ａ、Ｄ＋１のあとＢ、Ｄ、１と流れるように押したあと最後にＤを押す。このパターンは３回続くので、リズムをしっかりキープしていこう。同時押しに見えても違うので、注意すること。

▶リズムをキープするのが難しい。ＣＯＭの模範演奏を聴いて覚えよう。

◀最初のフレーズ７。このＲＰのパターンも、ちょっと複雑。

シルヴェスター

出現条件
プレイヤーキャラをバンブー（ディスコキングのライバルキャラクター）にしてプレイすれば、ステージ３に出現する。

♪CLASSIC "Chaos Age"

超有名なクラシックのアレンジメドレー

オリジナル曲の中では一番難易度の高い曲。左から右へ、右から左へとＲＰが流れるようなパート（フレーズ14〜17とフレーズ42〜49）もあれば、バラバラにＲＰが降ってくるパート（フレーズ10〜13からフレーズ18〜22）もある。右上の写真のように左から右に流れるようなパターンのときは、親指と人差し指で対応するボタンを押していくといいだろう。

▶フレーズ22。下段のボタンを親指で、上段のボタンを人差し指で押す。

◀このフレーズ53〜57が最難関。何度もチャレンジすることが大切だ。

ハマノフ

出現条件
ステージ１で「ファンタジー」、ステージ２で「ラテン」を選択してクリアするとステージ３で出現する。

♪AFRICA "Con te sab l2119"

自然にリズムを刻めるアフリカのビート！

「bm」に収録されているアフリカンビートを刻む「WORLD GROOVE」のような曲。全体的な難易度は高くはないが、ボタンを押したときの音色が動物の鳴き声だったり人の雄叫びだったりと、とてもリズムを取りづらい。特にラストのフレーズ55〜61までが一番ずれてしまいがちなので、模範演奏を良く聴いてリズムをしっかりと覚えよう。

▶テンポも遅く、ＲＰの数も多くないが、リズムがずれてしまう。

出現条件
ステージ１で「ラップ」を選択してクリア。次にステージ２で「レゲエ」を選択し、クリアすることができればステージ３で出現する。

▲このトレーニングモードでリズムを覚えてチャレンジだ。

ウンバボ

宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル

今号も攻略に役立つデータを大公開！　SLGが苦手なヤマトファンも、これを読んでクリアを目指そう!!

発売中 SLG	▶¥6,800　▶バンダイ ▶MC(6ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームにおける最強の武器は波動砲……ではなく、手動砲撃時の主砲だったりします。というのも、発射直後にコマンドを入れ直すことで連射が可能だから。パワーアップ状況にもよるけれど、3～4連射もすれば多くの敵艦は一瞬のうちに撃破できちゃいます。あるマップの波動砲を撃つイベントで間違えて「出力アップ」を実行してしまったときも、主砲連射のおかげで波動砲が撃てるまで耐えられたほど。ちなみに、そのときの艦体ダメージは97%でした（笑）。（ウ）

知っていると絶対に得する5つの情報を一挙大公開!!

プレイに役立つ情報をまとめて紹介しよう。パワーアップアイテムの位置や経験値の効果的な稼ぎ方、それに白兵戦時のコツは[illegible]イスカンダルへの旅がグッと楽になるぞ！

◀ヤマトをパワーアップさせるア[illegible]

隠されているパワーアップアイテムを見逃すな！

カプセルを見つけたり惑星での採掘に成功したりすると、[illegible]イベントが起こる場所は以下のとおりだ（マップ1にはない）。

map2［外宇宙の苦難］アルファケンタウリ宙域

❶メギドの海の奥にスターシャのメッセージカプセル（食料）がある。ここに来ると全クルーのHPがMAXまで回復する。

❷メギドの海の奥にある敵の残骸から積層装甲技術を得るイベント。コスモゼロとブラックタイガーの防御力が10アップ。

❸吹きだまりにスターシャのメッセージカプセル（修理用液体金属）がある。ヤマトの艦体ダメージが30%分回復する。

❹プロキシマ第一惑星でヤマトを止めると耐熱金属を採掘することができる。これでヤマトの防御力が10アップするのだ。

map3［銀河系脱出］オリオン宙域

❺この惑星にスターシャのメッセージカプセル（未知の反応物質）がある。魚雷とミサイルの攻撃力が100アップする。

❻大アステロイド帯の左上にスターシャのメッセージカプセル（修理用液体金属）がある。ヤマトの艦体ダメージが全回復。

❼大アステロイド帯の右下にスターシャのメッセージカプセル（食料）がある。全クルーのHPがMAXまで回復する。

❽スターシャのメッセージカプセル（コンベアユニット設計図）がある。魚雷とミサイルの生産MAX数が30ずつ増える。

効率よく経験値を稼ごう

経験値は戦闘終了後に手に入る。得られる経験値は敵によって変化する[illegible]る。必要がなくても、戦闘終了直前に古代たちを艦載機で出撃させよう。HPが多いほど白兵戦も楽になるぞ！

●配置先別会得経験値

艦長席	50%	砲術補佐席	30%	医務室	3%
戦闘指揮席	100%	通信席	30%	艦長室	0%
操舵席	100%	機関部制御席	50%	個室	0%
レーダー席	80%	機関室	50%	白兵戦中	0%
艦内管理席	50%	機械工作室	50%	出撃中	100%
航行補佐席	30%	パイロット席	3%	治療中	0%

●次のレベルまでに必要な経験値

LV2	500
LV3	800
LV4	1000
LV5	1500
LV6	2000
LV7	3000
LV8	4000
LV9	5000
LV10	6000
LV11	7000
LV12	8000
LV13～	9000

時間経過の法則

ゲーム内での時間経過は、右下の[illegible]マップごとに設定されている制限時間にはかなりの余裕があるので、パワーアップアイテムを探しながらのプレイでもタイムオーバーにはならないはず。時間は気にしないで、安心してあちこちを探し回ろう。[illegible]時には時間がかかると感じる修理や生産だが、エリア間移動時にはすぐに完了してしまう。真田からのメッセージを見逃さないようにして、[illegible]個室での体力回復度だけはゲーム内時間ではなくプレイ時間を基に計算される。1ポイント回復するのに約2秒かかるのだ。

行　動	消費時間
エリア間移動	2時間15分
ワープ	15分
戦闘	3時間30分
1日待機	24時間

徳川機関長の配置について

波動砲を撃ったりワープをしたりするにはクルーの配置場所が重要になってくる。沖田が艦長席、古代が戦闘指揮席（波動砲）、島が操舵席（ワープ）というのはわかりやすいので問題ないだろう。戸惑うことになるのが徳川の配置場所。ワープのときは機関部制御席、波動砲のときは機関室に配置する必要があるのだ。

▲波動砲を撃つときに[illegible]で「出力強制UP」を実行してしまうと波動砲が撃てなくなる。注意しよう。

白兵戦時の注意事項

特定のクルーだけを動かせるように[illegible]あとは全体マップを見て敵の動きをチェックし、タイミングよく攻め込むだけだ。右の写真の方法を使えば、あらかじめ地形を知ることもできる（段差があるマップでは狙い撃ちされることがあるので注意！）。クルーが倒されてしまっても、衛生兵が健在なら復活させられる。ただし、画面端で倒されると画面切り替えの関係で治療できなくなることがあるので気をつけよう。

▲衛生兵や工作兵は最前線に出さないこと。別のマップに待機させておこう。

◀入ったことのある場所しか◎ボタンで表示できないだが、1人を送り込み、す[illegible]

中盤2マップの敵艦配置図

スト内の一部の敵艦名はデストロイヤー艦1を「デスト1」といったように省略して書いている。

map 4 時か命か○○○

暗黒宙域

マップ全体が迷路になっている宙域。現在位置をこまめにチェックし、迷わないように注意すること。常にレーダーマップを表示しておくといいだろう。ゴールは右上にあるので、そこまで続く抜け道（海峡）を地道に探そう。大型小惑星にはヤマトの防御力をアップするイベントが用意されている。忘れずに寄ること。

大型小惑星 ヤマトの防御力が5アップする（Aの位置）

1：デスト1、デスト2、デスト3
2：デスト1、デスト2
3：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
4：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
5：デスト1、デスト2
6：デスト1、デスト2、デスト3
7：デスト1、デスト2
8：デスト3、デスト3、汎用強襲艦
9：デスト1、デスト2
10：デスト1、デスト2
11：デスト1、デスト2、デスト3
12：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
13：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
14：デスト3、デスト3、汎用強襲艦
15：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
16：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
17：デスト3、デスト3、汎用強襲艦
18：デスト1、デスト2
19：デスト1、デスト2
20：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
21：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
22：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
23：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
24：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
25：デスト1、デスト2、デスト3
26：デスト1、デスト2
27：デスト1、デスト2
28：デスト1、デスト2、デスト3
29：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
30：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
31：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
32：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
33：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
34：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
35：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
36：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
37：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
38：デスト1、デスト2、デスト3
39：デスト1、デスト2、デスト3
40：デスト1、デスト2、デスト3
41：デスト1、デスト2
42：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
43：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
44：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
45：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
46：デスト1、デスト2、デスト3
47：デスト1、デスト2、デスト3
48：デスト1、デスト2、デスト3
49：デスト1、デスト2
50：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
51：デスト1、デスト2
52：デスト1、デスト2
53：デスト1、デスト2、デスト3
54：デスト1、デスト2、デスト3
55：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
56：デスト1、デスト3、多段式空母（紫）
57：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
58：デスト1、デスト2
59：デスト1、デスト3、多段式空母（緑）
60：デスト1、デスト2、デスト3

map 5 命懸けの脱出○

異次元空洞

序盤はレーダーが使えない。しかし、敵との戦闘に勝利した後、イベントで使用可能になるので心配しなくていい。複数ある船の墓場をチェックしていくと幽霊船を見つけることができる。ここでの白兵戦をクリアしたら、ガンツと戦うことになる。なお、残念ながらこのマップにはパワーアップアイテムがない。

◀マゼラニックストリームに巻き込まれ、謎の空間へと運ばれてしまったヤマト。ここは異次元なので、レーダーがうまく機能してくれないのだ。

1：デスト1、デスト1、ドメル艦(ドメラーズⅢ)
2：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦
3：デスト2、デスト3、デスト3
4：デスト1、デスト3、多段式空母(紫)
5：デスト1、多段式空母(紫)、多段式空母(紫)
6：デスト1、デスト2、デスト3
7：デスト1、デスト3、多段式空母(緑)
8：デスト1、デスト1、デスト1
9：デスト1、多段式空母(紫)、多段式空母(紫)
10：デスト1、多段式空母(紫)、多段式空母(紫)
11：デスト1、デスト3、多段式空母(緑)
12：デスト1、デスト3、多段式空母(紫)
13：デスト1、多段式空母(紫)、多段式空母(紫)
14：デスト2、デスト3、デスト3
15：デスト1、デスト2、デスト3
16：デスト1、多段式空母(紫)、多段式空母(紫)
17：デスト1、デスト1、デスト1
18：デスト1、デスト1、旗艦級戦艦

今回のマップ4&5で初めて登場する敵艦は、この3種類だ！

多段式空母（緑）(Flattop)

速度	12
旋回能力	12
サイズ	4
防御力	30
耐久度	4000

艦載機を無限にはき出し続ける空母（ただし同時に出せる数は3機まで）。基本的な性能は紫の空母と同じ。武装は2つの機銃だけだ。

汎用強襲艦 (Charger)

速度	12
旋回能力	12
サイズ	4
防御力	30
耐久度	20000

敵艦（ヤマト）にぶつけて白兵戦を挑むために作られた強襲艦。それだけに他の艦とは桁違いの耐久度を持つ。武装は機銃が2つ。

ドメル艦（ドメラーズⅢ）(B.Ship)

速度	8
旋回能力	8
サイズ	4
防御力	30
耐久度	4000

速度や旋回能力はイマイチだが、攻撃力の高さは脅威的。主砲が4門もあるため、集中砲火を浴びるとヤマトといえども危険だ。

ルナ2 〜エターナルブルー〜
PlayStation
LUNAR2
ETERNAL BLUE
愛と勇気と冒険の
正統派ファンタジーRPG、
プレイステーションでついに発売!!
初回特典
窪岡俊之描き下ろしポスター
プレイステーション専用RPG
99年5月27日発売予定!!
CD3枚組/予価6800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
プレイステーションソフト
the Best
'99.4.22 発売予定
ルナ
〜シルバースターストーリー〜
ザ・ベストで登場!!
定価2800円(税別)
角川スニーカー文庫刊
'99.5.1 発売予定
LUNAR2 〜エターナルブルー〜
レミーナ、ただいま修行中!
細江ひろみ/著 船戸明里/イラスト
角川書店

スーパーウルトラセクシィヒーロー見参!

敵を撃つ、敵を斬る。ガンと刀の痛快アクション。スーパーヒーロー「斬」を操り、巨大な悪を絶て。

バラエティに富む戦いの舞台!
巧妙に仕掛けられた罠とともにユニークなステージが目白押し!

漢（おとこ）イベント!?
全てのボタンを叩きまくって危機をセクシィに乗り越えろ!

奥義!ハッスルタイム!?
ハッスルタイムで倍速移動に倍速攻撃!並み居る敵を粉砕!

ド派手なキメ技!トドメ!?
攻撃し放題の「トドメ」!君はいくつのトドメ技を見ることができるか?

アナログコントローラ（SCPH-1200） DUAL SHOCK 対応

株式会社ウエップシステム 〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-8-5 ゲームインフォメーション:03-3377-2227

ライジング ザン 生涯無敵のホームページ!!
http://www.uepsys.com/

ライジングザン主題歌
「サムライガンマン 斬 ザ・ザーン」
たおせ たおせ たおすんだ
正義の力で
すすめ すすめ すすむんだ
生涯無敵のニューヒーロー
命をかけたお仕置きだ 血戦開始の鐘がなる
熱く燃やした正義の血潮
俺の行く手を阻めば 阻めば命は無いぜ
燃えろ! 烈火の如く あつく
砕け! 雷火の如く 平和の為に
俺はスーパーウルトラセクシィヒーロー
君もスーパーウルトラセクシィヒーロー
サムライガンマン 斬 ザ ザーン
(歌:影山ヒロノブ)

クールボーダーズのウエップシステムが放つ待望の新作!
「ライジング ザン ～ザ・サムライガンマン～」新登場。

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN

プレイステーション用ソフト 痛快ヒーローアクション

1999年3月25日発売! ￥5,800円(税別)

ボクを育てる、みんなの拳(パワー)。

こんなゲーム、今までなかった。

4人以上が同時に対戦できる複数対戦と、戦士を育てながら物語が展開していくRPG。その楽しさがひとつに詰まったこのソフト、みんなで拳(パワー)くらべをしたいときも、ひとりで遊びたいときも、決して飽きることはない。近代初期の中国を舞台に繰り広げられる闘いと物語が、この夏キミを待っている!?

ラジオドラマ化決定!

1999年7月15日発売予定

予価5,800円(税別)
メモリーカード対応　1人～多人数用

「電撃大賞～Lord of Fist～」
・文化放送　毎週土曜日 26:00～26:30
・ラジオ大阪　毎週日曜日 26:00～26:30

(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
ユーザーサポート　TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation

SEGASATURN

まだまだ広がる!

お待たせっ! 待望のコレクターズ・ディスク第2弾、『悠久幻想曲ensemble 2』、いよいよ登場。
今回もこぼれ話やいろんなおまけをいっぱいに詰め込んで、また新しい悠久ワールドを、見せてあげるよ。

悠久ワールド。

悠久幻想曲 ensemble 2

3月4日発売予定
希望小売価格 各3,800円(税別)
※発売日が変更になりました。ご注意下さい。

サイドストーリー
未発表シナリオ
大武闘会

散策
キャラEDIT
夜鳴鳥雑貨店
ギャラリー

初回プレス分のみの限定生産。予約をされたほうが確実に入手できます。

電撃コミックス
「悠久幻想曲ensemble 公式コミックファンブック」
2/27発売予定　予価:本体660円+税

PlayStation
発売記念キャンペーン!
初回限定
オールカラー
豪華本
『攻略マニュアル』をゲットしよう!
攻略ポイントから開発スタッフインタビューまで、ほかでは読めない極秘情報満載の『攻略マニュアル』
をお買い上げの方全員にその場でプレゼント。これさえあれば世界制覇は確実!
チンギスハーン
攻略マニュアル
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861

ついにできたを。
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
KOEI
リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション
インを突くか、
アウトから強襲か――。
キミの愛馬で
狙え!GI制覇
中央競馬全10場
地方3・海外8場を再現!
アップダウンや
天候による状態変化まで
忠実に細部を
再現したコースを用意
あの名馬たちの
ムチをとれるぞ!
トーカイテイオー、タイキシャトルなど
名馬・現役馬が実名登場。
スタミナ・気性・脚質などをリアルに再現!
有名騎手を
ぶっちぎれ!!
有名騎手が実名で登場。
実在の騎手との熱い闘いが楽しめる!
ど迫力の
レース展開!
テクニックを
駆使しろ!
ムチ入れ……。
刻々と変化する状況に
臨機応変にテクを駆使せよ!
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
3月11日発売 プレイステーション版 ●価格 6,800円
DUAL SHOCK 対応
「ジーワン ジョッキー」発売記念キャンペーン実施!
総勢120名に当たる!!
名騎手サイン入り
グッズをもらおう!
[キャンペーン協力] 株式会社ジェイ・シー・コーポレーション
さらに
くわしくは
本誌3/12発売号を
ご覧ください!
同時発売!
初回限定版
競馬SLGの最高峰がセットでお買い得!
プレイステーション版
●通常合計価格: → 8,800円
GI JOCKEY + Winning Post3 ウイニングポスト プログラム'98
「Winning Post 3 プログラム'98」で
育てよう!
3DCGプログラマー募集
3次元CGツールの制作経験がある方、ゲームにおける3次元表現のアルゴリズムの制作経験がある方を求めています。
さらに、表現力豊かな3次元CGクリエイターも募集しています。
●職種／①3DCGプログラマー ②3DCGクリエイター●資格 22～36歳位迄・実務経験2年以上 ●待遇 当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮 社宅完備、完全週休2日制、99年度休日数128日●株式東証二部上場◎履歴書(写真貼) 職務経歴書(②については作品5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返(作品はお返しします)。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 総務部 人事課 DP 係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)・児玉

ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました
KOEI
物語の幕開け、か…
魔導を自在に操る「皇帝」の強大な力によって
拉致・幽閉されてしまった守護聖様たち。
仲間を探して旅立ったアンジェリークは——
運命と恋の試練がはじまる。
なんなの、すごく邪悪な気配を感じる……
聖地の安定が、こうも易々と破られるとは。
一体どれほどの力を……
記念作品
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク®
天空の鎮魂歌
レクイエム
今度のアンジェはドキドキがいっぱい。
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩に、
恋と冒険のロールプレイングゲーム、ついに登場。
好評発売中
価格:6,800円
同時発売
いつでもあの方たちと一緒、『レクイエムメモリアル手帳』つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX 8,800円
豪華お楽しみリフィル付き
攻略本 アンジェリーク 天空の鎮魂歌 Sweet Guide A5判 1,300円
CD Sound&Drama 交響詩 アンジェリーク〜天空の鎮魂歌〜 3/17発売 ●2,500円 KECH-1140
このチャンスを逃したら絶対手に入らない!
由羅カイリ描き下ろし限定グッズをもらおう!
お友達を誘ってWチャンスキャンペーン
「アンジェリーク 天空の鎮魂歌」の面白さを、お友達に知らせてあげましょう。
もしお友達がゲームを買ってくれたら、パッケージに入っている応募シールを
おねだりして、自分のシールとあわせてコーエーへ送ってください。
※くわしくは商品同梱の応募シール台紙をごらんください。
●応募期間:1999年2月4日〜3月15日 ※当日消印有効
もれなく! 「由羅カイリ描き下ろし特製クリアファイル」をプレゼント!(応募シール枚数分)
さらに!
デュエットコース(応募シール2枚) 抽選で100名様に 由羅カイリ描き下ろし特製テレホンカード
守護聖様コース(応募シール9枚) 抽選で20名様に 『アンジェリークSpecial』オリジナルセル画セット(背景つき)
Angelique Precious
楽しいグッズがいっぱい! 通信販売&全国のアニメイトにて好評発売中!
アンジェリーク・プレシャス
システム手帳リフィル Aセット Bセット 各1,000円
アンジェリーク Special/アンジェリーク Special2 エンディングポストカードセット各1,200円
●アンジェリークカレンダー'99 1,890円
●スケジュールシール 300円
●携帯電話ストラップ(守護聖別、9種) 各700円
●守護聖、教官&協力者ピンズ(15種) 各700円
●守護聖&ロザリアぬいぐるみ(10種) 各1,000円
●守護聖、教官&協力者テレホンカード(15種) 各1,000円
●ポストカードつきクリアファイル(2種) 各700円
●下敷き(2種) 各400円
「レクイエム メモリアル手帳」&ミニ6穴手帳に使用できます。
アンジェ未体験の貴女は超ラッキー。
女性のための甘くせつない恋愛ゲーム!
KOEI The Best ¥2,800(税別)
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク Special
好評発売中!
NEWS!! NEWS!! 「アンジェリーク」ラジオ放送中!「アンジェリーク ファイアー♥ドリームParadise」毎週火曜日 ラジオ日本 24:30〜25:00 AM KOBE 25:00〜25:30
最新情報満載!アンジェリークオフィシャルページ http://www.koei.co.jp/angelique/
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■CD・グッズの価格は税込みです。■CDの販売はポリグラム株式会社です。
通信販売 お近くに取扱店がない場合は(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120-55-3594 (月〜金10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝日は除く)
NO RESALE
PlayStation
株式会社コーエー
▲このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。 ■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

JALECO
PlayStation
原作：あかほりさとる
ゆうき未来
連載：「電撃コミックガオ！」
これが「あかほりさとる」原作・監修による
借金返済RPGだ!?
「生き霊王シーバス」
プレイステーションで
いよいよ登場！
●シーバス
（矢尾一樹）
●フィズ
（今井由香）
●キッス
（西村ちなみ）
●幻咪
（林延年）
●ミリオン
（瀧本富士子）
●シャーリー
ゲームオリジナルキャラクター
（高橋美紀）
シーバス1-2-3
ワン・ツー・スリー
～DESTINY! 運命を変える者！～
4月15日発売予定 予価：5,800円（税別）
ジャンル：借金返済RPG
PocketStation
対応
DUAL SHOCK
対応
全国で合計
40,000
名様に
～ゆうき未来先生描き下ろしイラスト入り～
「クリアファイル」プレゼント！
株式会社ジャレコ
ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス ©1999 JALECO LTD.

ミュージアム・モード.

●ゲーム中に遭遇した浮空機をメモリーカードにコレクションできる[ミュージアム・モード]を搭載。全75機種を君はどれだけ集められるか。

チューンアップ.

●浮空機の［チューンアップ］が勝利への近道。完全3D化されたパーツの組合せは13500通り以上、究極のカスタマイズを見つけて勝利を目指せ。

3Dバトル.

●チューンアップした浮空機の性能は、迫力空中戦［3Dバトル］で試せるぞ。戦闘では経験値やレアなアイテムも手に入るぞ。

パラレルシナリオ.

●君の人気の高い低いによってストーリーが180度も変化する［パラレルシナリオ］採用。人気者や悪者になることで何度でもゲームが楽しめる。

●各チェックポイントには［制限時間］と幻の魚［天空魚］の持ち込みが条件。住民からの情報を得て幻の魚を探し出せ!

速さを競うRPG。

空を制するパイロットこそが人々の羨望を集める世界"フローティア。"そこでは10年に一度「天空キャノンボール」という最も権威あるレースが行われる。世界最高のパイロットという栄誉と、莫大な賞金を目当てに強者どもが集まる過酷なビッグレースに勝つことがプレイヤー＝主人公ティガロの使命である。

標準価格￥5,800(税抜) 3月発売予定

PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.

ビクターインタラクティブソフトウエアの最新情報満載!! http://www.vis.co.jp

DPSソフトレビュー

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

好きなものはついつい食べ過ぎてしまいますが、どんなにおいしい料理でも食べ過ぎは良くないもの。というわけで、今回のレビューは3ページでお届けします。ヨロシク。

レビュアー紹介

レビュアー	得意なジャンル／好きなPSソフト
岩崎啓真 ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト FFⅧ コロニーウォーズ
ウォルフ中村 つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎 2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★ メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。担当の『幻想Ⅱ』に入魂中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
がんの字 ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆
袋こ〜じ 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では『テイルズ〜』の記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO3 久遠の絆
ほやへ田島 好き嫌いの激しいわがまま偏食ライター。気に入った美少女が出てくればとりあえずOKと思われがちだが、実は鋭い批評眼を持つ。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 サガ フロンティア
ゴーダ 「最強の装備は全裸！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト 天誅 くの一番
蘇我入鹿 どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト グランツーリスモ XI

イラスト／岩瀬さとみ

岩崎啓真

ウォルフ中村

なんでもゆうこ

GⅠ JOCKEY

■コーエー■SLG■3月11日■¥6,800
■MC(4ブロック)

騎手の人生を体験できる「ストーリーモード」と、純粋にレースに挑戦する「トライアルモード」で遊べる騎手SLG。「トライアル」では、同社の『ウイニングポスト3』で育てた馬を使える。

岩崎啓真　70

ゲーム内時間で3年やって1勝もできず。「なんてゲームだ!?と思って、編集部のやりこんでいる人に聞いたらやっとわかった。これは一見『ギャロップレーサー』タイプの、競馬を題材にしたRCGに見えるが、実は騎手の人生をテーマにした本格SLGなのだ。馬をその人気よりも上の着順で走らせ、厩舎の信頼を勝ち取って、より良い馬に乗れるようになり…と、実にリアルに、地道にプレイするソフト。その意味では、実際の名馬などが頻出することも手伝って、競馬ファンにはたまらないデキになっているのは事実だが、その反面、冒頭に書いたように、素人にはなかなか勝つことができない難しさがあるのも事実。競馬が好きな人、興味がある人なら買っても損はないはず。

ウォルフ中村　80

敷居が高くて〝馬ゲー〟に手を出せなかった人にとって待望の作品。あまり競馬の知識を必要としないし、ACT性を重視しているため、身構えることなく遊べる。データを見れば馬の能力、力を発揮できる距離、走らせ方等がわかる作りになっているからだ。カーレース物と異なる競馬ならではのレース展開や、有力馬をお手馬にする過程も楽しい。これでもう少し初級者向けのフォローや、レース内の操作を学習＆練習できるモード（模範となる走りをリプレイで紹介するだけでもよかった）があれば…。メニューのカーソル位置が「LOAD」に合っていない、ロード時に最新のファイルをチェックしない、CDの読み込み時間が長い、といった点は大きな減点材料。でもハマれます！

なんでもゆうこ　80

騎乗する馬の力量が勝敗に大きく影響するってところが、なかなかシビア。実力のある馬だと、勝手にペースアップしてくれて、すんなり勝てちゃうことが多いんです。とは言っても、勝つためにはプレイヤーの腕も重要で、とにかく人気以上の結果を出さないとダメ。厩舎の信頼度を上げていくっていう現実的なシステムが、ほど良い緊張感を与えてくれてます。意外とじっくり取り組んでいくタイプのゲームで、難易度はちょっと高め。コツをつかむまでに時間がかかりますね。最初のうちは思い通りに騎乗できなかったから、私としては練習モードをつけてほしかったなあ。あとは、読み込みが細かく入るのと、データのセーブに時間がかかるところが気になりました。

伊集院健　90

騎乗依頼を受けるタイプの騎手モノの中では、もっともオモシロイ。最初はいい馬に乗せてもらえないけど、騎手として経験を積み、厩舎の信頼度を高めればスゴイ名馬に乗れるようになる。GⅠを勝てば、ほとんどの厩舎の信頼度が上がるし、ある程度実績を積むと、どんな馬でも乗って経験値や信頼度を稼ぐというような手間をかける必要もなくなる（エンディングを見たあとはスターホースしか乗ってないのでサクサク進んだ。でもこれだと最多勝利がとれない恐れが…）。ちなみに、トウショウボーイで欧州三冠テンポイントでアメリカ三冠を制覇したけど、昔の名馬の強さは驚異的!!　でも、せっかくスゴイ勝ちっぷりをしても、リプレイがセーブできないのは不満。

キャプテン・ラヴ

■東芝EMI■AVG■3月11日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

モテモテの主人公に言い寄ってくる女の子を、次々にふっていく設定が特徴的なAVG。戦闘では、敵の主張にツッコミを入れて打ち負かす「論撃バトル」が繰り広げられる。

岩崎啓眞

ゲームとしてのデキは悪くない…というよりいい部類に入る。シナリオはテンポよく進むし、操作も快適。ウリの論撃バトルはうざったいところもあるが、まあ面白い…と、ゲームとしてケチをつける部分はあまりない。ではなぜこの点数かというと、これが困ったことに、極端に好みが分かれる内容だからなのだ。キャラの癖は強い、シナリオはいわゆるギャルゲーのパロディで、おまけに特撮ヒーローもののパロディにもなっている。もう好きな人には100点だろうが、嫌いな人には0点、ということで、2で割って50点とさせてもらった(笑)。ともかくオープニングを見ると、自分に合うかどうかがはっきりわかると思うので、店頭や増刊D16で見てから購入を考えるといいだろう。

50

ウォルフ中村

キーコンフィグがない、文字表示速度を変更できない(早送りは可能)、メニューのカーソルが「はじめから」に合っている等、不親切な部分が目立つ。ふだんは◎&⊗ボタンが使えるのにセーブ後の確認は◎ボタンしか使えない、一部のコマンドはループしない(カーソルが一番上にあるときに上を入力しても一番下に来ない)、キャラごとに音声をカットできるのに特定のシーンでは無視される、といった点も残念。音声スキップ時の反応は軽快だし、論撃バトルも敵の反応がおもしろくて楽しめたのだが。各話のゲストヒロインとのエンディングが用意されている(その後にその話の冒頭からプレイ可能なデータが作成される)点も◎。意外とディープなイベント内容にはビックリ(笑)。

60

なんでもゆうこ

サクサクっとテンポよく話が進んでいくから、ついつい長い間プレイしちゃいました。ただ、コミカルで展開の早いせっかくのストーリーを細かく区切ってしまっているので、一気に読み進めたいって気持ちがしぼんじゃうのも事実。あと、セーブ&ロードは好きなところで行えるようにしたほうが親切だったかもしれません。ヒーローにもかかわらず、論撃っていう手段で戦うところはおもしろいアイディア。愛についてのまじめな口論や、敵がひるんでいく様子がかなり笑えます。選択肢での答えが正しかったかどうかを音で知らせてくれるシステムも、わかりやすくて◎。エンクミの声には賛否両論あるだろうけど、身近な女の子を想像させてくれて私は気に入りました。

75

蘇我入鹿

好きだなぁ、コレ。基本はコマンド選択方式のAVGで、内容は言ってみればバカゲーなんですが、とにかくテンポがいい。この手のソフトはノリが決め手なので、9話構成という区切りの良さもいいですね。シナリオも練り込まれていて、スタッフの自己満足に終わってないし、どうすればユーザーが楽しめるかを心得ているようです。エンディングも準ヒロインまできっちり押さえていて「絶対ベストエンドを見ろ!」的な押しつけがましさもない。ただ、選択肢ごとの分岐のバリエーションが少ないのは残念。各話単位でもっといろいろなエンディングが用意されていれば、繰り返しプレイの楽しみが増えたのに。それと、ウワサの論撃バトルは単純だけど大爆笑ものです。うん。

80

トゥームレイダー3

■エニックス■ACT■3月4日■¥6,800
■MC(2ブロック)/AC(DS対応)

さまざまな遺跡を探検する、3DアクションAVGの最新作。「はって移動」を始めとする新アクションが豊富に追加され、各ステージの仕掛けもさらに複雑になった。

岩崎啓眞

もともとのパソコン版が、PSでは太刀打ちできないほど高度な処理を要求するソフトだから仕方ないのだが、このPS版ではフレーム落ち(速度が落ちること)がかなり目立つ。そのため、ただでさえキツい難易度に拍車がかかってしまっている。それに加え、操作が複雑で謎解きも難しいので、はっきり言って初心者は前作、前々作を先にプレイしたほうが無難だろう。ただ、難易度の高いゲームではあるが、おもしろいのは事実。シリーズを通してプレイしている人なら迷わずプレイする価値はある。

60

城イドム

前作、前々作の特徴をそのまま引き継いでいるので、本格的なアクション、よく練られた謎、3Dマップでのルート探索などを存分に楽しめる。シリーズ3作目ということもあり(シリーズを遊んできた私にとっては)新鮮味に欠けるのも事実だが、これだけの完成度なら文句はない。ただ、序盤ステージから難所が続出し、要求されるアクションの高度さ、謎解きの突破口の見つけにくさなど、難易度は段階的にアップ(シリーズをやりこんだ人でちょうどいいくらい)。初挑戦の人は、1作目から遊ぶことをオススメする。

90

SILENT HILL

■コナミ■AVG■3月4日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)

霧に包まれた街「サイレントヒル」が舞台のAVG。この街で行方不明になった娘を捜すため、主人公ハリーは行く手をはばむ怪物と戦いながら、数々の謎に立ち向かっていく。

TAC★

恐い。夜、1人でプレイしてて、半ベソ状態で続けてたっす。敵の接近をラジオの雑音という形で知らせたり、そのエリアのマップを入手させたうえで探索を進めさせるなど、「やばい」と感じているのにそっちに行かなきゃいけないという状況を作るやり方。「角からワッ!」的な直球勝負の脅かしじゃなくて、周囲から雰囲気を盛り上げておいて突き落とす演出がホントに恐い。ストーリーよりも謎解きに重点がおかれた感じで、初めのうちは物語があまり進行しないまま探索を進めることになるのが、強いていえば難。

90

袋こーじ

いわゆる『バイオハザード』タイプのゲームなんですが、そんなカテゴリーに収めてしまうのがもったいないくらいのデキです。とにかく怖い。ホラー映画のエッセンスがほどよく盛り込まれた演出(特に音)、引きのあるストーリー展開で、時間がたつのも忘れてプレイしてしまいました。ただ、謎解きの仕組みにバラ付きがある(ヒントがあったりなかったりする)のがちょっととまどいました。あとは敵が少し多過ぎて"敵を倒すゲーム"になりがちなのも…。とはいえ、ホラー好きには強力にオススメしたい作品です。

85

ヴァンピール 吸血鬼伝説

■アートディンク■SLG■3月4日■¥5,800
■MC(2ブロック)/PS(15ブロック)

吸血鬼が主人公のSLG。対立するヴァンパイアや、ハンターたちを打ち破るのが目的。敵勢力に対抗するため、一般市民を次々と同志に加えて戦力の増強をはかっていく。

TAC★

設定はやや強引ながら、ひかれるものがあったんだけど、プレイしてみると…う〜ん、ピンとこないっすね。昼間は村人と会話&ハンターの仕掛けた罠の除去、夜は吸血&戦闘って流れが、わりと淡々とした感じで進んでいく。じわじわと仲間を増やしてみても、状況が変化している実感が薄いのがなんとも。ゲームを進める気力がもたないっす。全体マップを見ている間も時間は流れていたりするのに、移動となると引っかかることの多いマップの構造も、もうちょっと何とかしてほしかった。

55

がんの字

ちょっとシナリオの展開が強引かな、と苦笑しつつも、中世ヨーロッパのイメージを大事にした雰囲気にひかれて遊び込んじゃいました。昼は人間たちと交友を深めて、夜になったら気に入った人の血を吸って仲間にしていく。という流れは楽しくて良いです。けど、交流と吸血のどちらもかなり手間がかかるわりに、やることは単調なので、ゲームが全体的に間延びしているのが残念。あと、人間を仲間にすると表情が怖くなるのはちょっと……。美しい女性やかわいい少女の血を吸うのがためらわれるじゃないですか(笑)。

70

喬(驕)楽都市 OSAKA

■キングレコード■SLG■3月11日■¥6,800
■MC(3ブロック)

架空の都市OSAKAで、編集長となって新聞を作るSLG。得意分野の異なる記者たちを、的確に取材先へ派遣して特ダネを獲得できれば、ライバル社を出し抜ける。

伊集院健

どうして大阪(一応架空の都市という設定)が舞台なのか? にもかかわらず大阪弁がヘン(コテコテではなく標準語がかなりまじったしゃべり方)だったりして少し違和感。まあ、プレイしていくうちに気にならなくなるんだけど。システムも、ゲーム中に説明はあるけれど、最初はわけがわからず、コツがわかるまでは時間がかかった。ニュースネタを集めて世間のウケを狙うというメインの内容より、頻繁に発生する妙なイベントのほうがおもしろくて、ハマる要素はある。キャラとイベントの雰囲気は味があって◎。

70

うきき松崎

タイトルからもわかるように、登場人物のほとんどが関西弁なので最初はちょっと違和感を覚えた。しかしプレイしていくと、このゲーム独自の世界観に引き込まれ、すぐに慣れた。また、ネタを集めて記事を作り、そのデキをライバルと競うというコンセプトも目新しいポイント。楽しくプレイできた。ただ、随所で起こるイベントは、細かい選択や仲間にするキャラによって違うものの、やはり全体的に地味な感じがするのが残念。設定の良さを生かした細かい演出など細部にまで「こだわり」が見えた点は気に入った。

85

ファイナルファンタジーコレクション

■スクウェア■RPG■3月11日■¥6,800
■MC(『Ⅳ』と『Ⅵ』は2ブロック・『Ⅴ』は1ブロック)
■アニバーサリーパッケージ(¥8,800)同時発売

SFCからの移植となる『FFⅥ』に加え、すでに発売されている『Ⅳ』『Ⅴ』を同梱したソフト。ハイクオリティなムービーが随所で挿入され、物語をさらに盛り上げる。

袋こ～じ

SFC版と基本的に同じ。違うのは、敵とエンカウントしたときの演出の違い（読み込みが入るため）と、新しくムービーが追加されたことくらいです。『Ⅳ』と『Ⅴ』は以前発売されていたものと変化はないので、メインディッシュは『Ⅵ』ということになるでしょうか…。ただ昔の作品とはいえやっぱり『FF』。今プレイしてもおもしろいです。もっとも現在『Ⅷ』をプレイ中の人は、そっちをプレイしたほうがいいでしょう(笑)。SFC版がもう手元にない人などには、コレクターズアイテムとしてもオススメ。

70

蘇我入鹿

『Ⅳ』と『Ⅴ』は以前PSで発売されたものと内容が同じなので、今回は『Ⅵ』だけをプレイしました。オマケとムービー（けっこういい！）の追加以外は、SFC版そのまま。でも、キャラの個性とストーリーは、今でも十分通用する水準です。システムの肝となっている魔石は、今考えると『Ⅶ』や『Ⅷ』のシステムの原点なんだなあ、なんてことも考えてしまいました。『Ⅵ』に2,000円プラスするだけで前2作がついてくるというコストパフォーマンスにも脱帽。『FF』ファン、天野ファンは迷わず買いでしょうね。

70

ウェルトオブ・イストリア

■ハドソン■RPG■2月25日■¥5,800
■MC(3ブロック)

ファンタジー世界が舞台のRPG。3Dのフィールドを冒険して、シナリオをクリアしていく。自由にシナリオを選べることと、利き腕まで設定できる詳細なキャラメイクが特徴。

なんでもゆうこ

お使いからモンスター退治まで、ホントいろんなタイプの仕事があるし、仕事を終えるとガッポリ儲かるしで、夢中になって遊んじゃいました。ミニシナリオが豊富で、シナリオを自分で選択できる自由度の高さもいい感じ。おまけに、主人公の髪型や鎧の色が細かく設定できて、キャラが覚える魔法や技なんかも豊富。オリジナルのキャラにバッチシ感情移入できちゃいますね。でも、街の外でセーブできない、アイテム選択時などに細かい読み込みが入る、戦闘のテンポが悪いってところはちょっと気になりました。

70

蘇我入鹿

地味。ですが、古き良きRPGファンにはオススメです。基本になる物語の構成は、ショートシナリオの組み合わせで決まるのですが、これが探し回るでもなく、すぐ見つかるでもなく、いいバランスになってます。ただ、同じことしか言わない街の人とか、あっけない戦闘とか、仲間になっても仕事しない盗賊とか…、シナリオ以外のバランスにはガッカリ。せっかくいい世界観とそれを生かす舞台があるんだから、細かい部分がもう少し充実してるとよかったなぁ。自由度の高い冒険が楽しめるゲームなだけに残念。むー。

65

小さな巨人　ミクロマン

■タカラ■ACT■3月11日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／2P同時プレイ可

根強い人気をもつトイヒーローがACTとなってPSに登場。基地に進行してくるアクロイヤーたちを撃破し、施設を守り抜くのが目的だ。当時のCMなども閲覧できる。

TAC★

昔のキャラクターだからって、妙にレトロな感じにせず、ちゃんとミクロマンのSFテイストを保った雰囲気作りが、昔からのファンとしてはうれしいかぎり。でも、名乗りや勝ちポーズといった、ミクロマンそれぞれの、やけに個性のあるしゃべりは、ちょっと抵抗が。おもしろいんだけど。ACTとしても、しっかり遊べるレベルで、1回クリアしてからもディスクを集めてムービーやCGを手に入れるという楽しみが用意されているのはうれしい。20代後半以上の、昔ミクロマンで遊んだ世代にはオススメ。

70

城イドム

プレイ進行に伴い使用キャラが増えるシステムや、昔懐かしいコマーシャルを始めとしたムービーの収録など、ミクロマンファンへのサービス精神はいい。操作性に大きな問題はないし、けっこうサクサク進むので、キャラゲーとして見たACT部分の作りも悪くないと思う。ただ、純粋にACTとしてプレイすると、どのステージもやることが変わり映えしない印象を受けてしまうし、ボリュームが少なめなのも気になる。ミクロマンに思い入れのある人か、このキャラに興味を持ち始めた人なら楽しめると思うのだが。

55

セプテントリオン ～Out of the Blue～

■ヒューマン■AVG■3月11日■¥5,800
■MC(1ブロック)／マウス

沈みゆく豪華客船から乗客を救いだすとともに、自らも脱出を目指すAVG。2Dだった SFC版とは異なり、3Dで構成された船内で謎や危機に立ち向かっていく。

がんの字

SFCの隠れた名作のリメイクです。で、とても期待していたのですが、オリジナルの魅力が見事に消えてしまっていて悲しいです。これで新しい見どころがあれば納得もできましょうが、画面構成が3Dになったことを除けば、基本システムはほとんど同じ。それでいてSFC版のおもしろさも、新しい楽しさも感じられないという、なんとも寂しい作品になってしまっています。SFC版を遊んでいない人なら、少しはスリリングに思えるのかも、という気もするんですけどね。原作との比較抜きで見てもツライです。

40

ほや田島

かつてSFCで発売され、ごく一部で話題を呼んだカルト的なゲームの最新作……のハズなんだけど、前作とはまったく別ものと考えた方がいい。3Dになったマップは地味でわかりにくいし、操作性も最悪。おまけに頻繁で長い読み込みのたびに音楽まで途切れるので、とにかくテンポが悪い。なにより前作にあった緊張感がまったく感じられない。個人的に前作は大好きだったので、これは残念なデキだった。正直なところ、無理に3Dで新作を作ろうとせず、前作をそのまま移植した方がはるかに良かったと思う。

45

NOëL3 ～mission on the line～

■パイオニアLDC■AVG■3月11日■¥6,900
■MC(1ブロック)／マウス

人気SLGの最新作が、AVGになって登場。テロリストに占拠された学校から、女生徒たちを救出するのが目的だ。ネットワーク端末を駆使した情報収集が、ゲームのポイント。

なんでもゆうこ

女の子がよくしゃべって動いてくれるってところは今までの「ノエル」シリーズ同様。アニメーションもふんだんに使われていて見応えもあります。ただし、この「3」では女の子と接触できる回数が少なめ。好きな女の子とお話する代わりに、コンピュータに向かって、せっせとハッキングを繰り返すっていう地味な作業を強いられるので、代歩たちのファンじゃないとプレイが苦痛に思えちゃうかもしれません。ラストの救出ゲームはもっとビジュアルにこだわったものを想像していただけに、ちょっとガッカリ。

70

袋こ～じ

いわゆる“VPでの会話ゲーム”ではなくなり、前2作よりも、ストーリー性、ゲーム性ともにアップしています。ただ、その分設定とシチュエーションが特殊で、ただでさえ狭かった間口が、より狭くなったような気が…。ゲーム開始直後から専門用語の続出で、わからない人にはまったくついていけない危険性アリ。ハッキングに多少なりとも興味があって（本職だとかえって×かも？）、『ノエル』独特のノリに耐えられる人ならば楽しめるんじゃないでしょうか？　個人的には好きな作品だし、買うと思うんですが…。

70

猫侍

■ヒューマン■AVG■3月4日■¥5,900
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)

人の言葉を話せる猫たちが主人公のAVG。スゴ腕の猫又・十兵衛が江戸の町に住み着くところから物語が始まる。戦闘では、タイミングよくボタンや✚キーを入力して戦う。

PON

猫又の凄腕剣客が主人公という設定は面白い。ポリゴンくさいグラフィックはいただけないが、時代劇の雰囲気はバッチリ出てます。イベントが約180もあってボリュームたっぷりだし、お約束な場面には時代劇好きなら思わずニヤリとしてしまうでしょう。しかし、プレイ期間が長く、中盤は中だるみ気味。イベント発生フラグがわかりにくいので、時間だけが過ぎていく行き詰まり状態に陥りやすいです。実在の場所が舞台なのに、北がマップ左なのも疑問でした。ミニゲームもショボいし……期待していただけに残念。

60

がんの字

江戸幕府時代の日本文化と重なって存在する、猫又たちの独特な文化、風習、生活習慣の設定。そして、江戸で暮らす剣豪猫又の日常と、身の回りで起こる事件を描いた物語。どちらも秀逸で、僕のハートはひとつかみにさらわれてしまいました(笑)。ポリゴンで描かれている猫又たちの表情もとても豊かで、架空の生き物の喜怒哀楽を、よくもここまで丁寧に表現できたものだと感心します。さすがに好みは分かれそうですが、下町情緒に富んだ時代劇が好きな人なら絶対にお気に召すでしょう。保証します！

90

◀「TOP」でもさまざまなルールで記録を募集中。こちらの山本聖さん（兵庫県）が送ってくれたオリジナルルールの記録でも、挑戦者を待っているぞ。

PSゲームのさまざまな記録を大募集している「DPSコロシアム」。このコーナーではこれからも、「ゲームが好き」という読者のガンバリを紹介していくことはもちろん、楽しい企画をどんどんお届けしていく予定なので、ぜひ期待していてほしいぞ。今回も素晴らしい記録がたくさん届けられているので、スペースの許す限り、それらを紹介していくことにしよう。

●VOL.95オリジナルグッズ・プレゼント当選者：『FFⅦ』のトランプ：似内かおり（埼玉県）（敬称略）
※こちらのグッズ抽選では、グッズ・プレゼント史上最高の競争率を記録。たくさんの応募、本当にありがとう!!

100号記念を飾るにふさわしい、好記録の数々をご覧あれ!

ザ・挑戦者ランキング

特別発表 『XI』各種目で新記録が続々誕生!!

タイムリミテッドでのスコアアタック

石丸裕賣（福岡県）

タイムリミテッドで250,185点達成という、とてつもない大記録が届けられたぞ（MCは101チェイン、MCSは8,245点）。この記録は5の目をアドリブでひたすらチェインし続けるという攻略法で達成されていた。

◀タイムアップ直前には5の目のチェイン数を101チェインにまで伸ばしていた。

エンドレスで999,999点達成までのタイムアタック

石丸裕賣（福岡県）

999,999点のカンストを10'38"26で達成。4の目をアドリブでチェインしていく攻略法を使い、記録達成までにMCを255チェイン（カンスト達成時点で意図的に打ち切り）、MCSを15,808点まで伸ばしていた。

◀255チェインした直後にカンストを達成。それまでの所要時間、わずか10分足らず。

タイムリミテッド"ダイスの目別"アタック

種目	優勝	記録
1の目の消した個数アタック	岡田大亮（東京都）	消した1の目：139個（スコア：147点）
2の目チェイン数アタック	岡田大亮（東京都）	MC：113チェイン（スコア：113,424点）
3の目チェイン数アタック	岡田大亮（東京都）	MC：100チェイン（スコア：102,913点）
4の目チェイン数アタック	とりゃっぷ（千葉県）	MC：97チェイン（スコア：165,623点）
5の目チェイン数アタック	石丸裕賣（福岡県）	MC：101チェイン（スコア：250,185点）
6の目チェイン数アタック	石丸裕賣（福岡県）	MC：52チェイン（スコア：92,388点）

◀2の目の113チェイン達成の瞬間。ゲーム開始直後からアドリブでチェインを続け、この大記録を叩き出していた。

◀こちらは6の目での52チェインのプレイ模様。この記録は、積み込みからアドリブにつなげる攻略法で達成されていた。

最終発表 『I.Q FINAL』I.Q FINALのI.Qアタック

優勝：板谷竜樹（東京都）
I.Q：864（Spike使用）

I.Q864を記録したときのスコアは1,607,600点、パーフェクト数は59とのこと。挑戦者も、引き続き募集していくぞ！

最終発表 『リベログランデ』チャレンジ9モードのスコアアタック

優勝：谷口清志（兵庫県）　合計スコア：12,327点

SideWinder……1,333点	Grasshopper…1,344点	BlackKite…1,419点
HawkEyes……1,315点	Albatross……1,328点	Scorpion……1,310点
Chameleon……1,600点	SaberTiger…1,354点	KingCobra…1,324点

最終発表 『R・TYPE⊿』通常ゲームのスコアアタック

優勝：幸正崇（埼玉県）1,348,753点

使用機体はR13、難易度はBYDOを選択。デルタ・ウエポンは最終ボス戦を除いて一切使用せず、ミス（残機の消費）も6面ボス戦での意図的なものを除けば皆無という、ほぼパーフェクトなプレイで達成。

◀6面ボス戦。残機をつぶしてでも、徹底的に稼いでいた。

1面：109717点
2面：159976点
3面：112870点
4面：145768点
5面：181552点
6面：409519点
7面：229351点

オリジナルグッズ披露宴

『ときめき』のシール
辛口ベジー（広島県）

今回紹介するのは、『ときめき』の13ヒロインをデザインしたシールだ（スペースの都合上3人分しかお見せできないのが残念）。独特のタッチが魅力的。

希望者にプレゼント

辛口ベジーさん作のシール（タテは12cm前後）を13キャラまとめて1名にプレゼント。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」に「ときめきシール希望」と一言添えて、下の係まで。

応募先▶DPSコロシアムグッズ提供係
しめ切り▶3月15日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、便利なアイテムなのだ。

★そのほかの記録募集情報●『天誅 忍凱旋』の新ステージ「関所を越えろ」と「悪の奉行を討伐せよ」で忍術皆伝でのタイム（両ステージの合計タイム）を競う。記録申請ハガキには「天誅 忍凱旋」と明記して、「合計タイム／各ステージのタイムと使用キャラ」を書こう。●「TOP」では、最大ヒット数、最終セーブポイントまでのクリアタイムほか、いろいろな記録を大々的に募集中。ハガキには「TOP」と明記して、「競った種目のルール／記録」を書こう。※どちらの種目もしめ切りは4月20日消印有効。

正式募集の紹介

キミの記録も募集中!!

新登場 テイルズ オブ ファンタジア

ルール 「GROOVYアーチェ(ミニゲームのSTG)」でハイスコアを競う。このミニゲームの出し方については、今号の105ページを参照しよう。

申請記録 『TOP(GROOVYアーチェ)』と明記して「スコア」を書こう。なお『TOP』ファンは左ページの欄外も要チェックだ。

●記録確認はメモリーカード使用

新登場 トゥームレイダー3

ルール 「ララの家」の「アスレチックコース(内容については196ページ参照)」で、ベストタイムを競う。この種目では超豪華な特別賞品を提供。次号の発表に期待せよ!

申請記録 『トゥーム3』と明記して「タイム」を書こう。記録を出したら、「ララの家」モードの中でセーブしておけば、記録を残せるぞ。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

新登場 クラッシュ・バンディクー3

ルール② 「いろいろなステージでタイムを競いたい!」というファンのご要望にお応えし、タイムアタックモードで、下に挙げた5ステージそれぞれのベストタイムを競う。

申請記録 『クラッシュ3(ルール②)』と明記し「選択したステージ/タイム」を書こう。1枚のハガキで複数のステージの記録を送らないよう注意。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

新たに記録募集する5ステージ

10面 つきよのちょうとっきゅう

14面 じわれのハイウェイをゴー!

18面 ゴーゴーコマリン

24面 げきついおうパイロンジ

30面 くぐれ!クラッシュ

人気沸騰中の『FFVII』の記録も大募集しているぞ。楽しい記録の競い方を思いついたら、『FFVII』と明記して、「競技ルール/記録」をハガキで報告してみてね!

挑戦の受け付けは…(掲載予定:3月20日消印有効まで▶Vol.106で発表)

〒101-8305 (株)メディアワークス
DPSコロシアム係まで

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法:PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真(できるだけキレイに撮ろう)に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、DPSコロシアム・グッズ披露宴係まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒(自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう)も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントするぞ。

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録(内容は種目ごとに異なる)」を書いて送ればOK。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者(主に入賞者)には、不正や間違いがないかの確認のため"編集部から連絡の上で"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう(確認後に返却するぞ)。

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール② 「タイムアタック」で「Brightest Nite」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

申請記録 『R4(ルール②)』と明記して「トータルタイム/ラップタイム/使用車種(車名とチーム)/使用コントローラ」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール③ 「タイムアタック」で「Helter Skelter」のトータルタイムを競う。使用車種はエクストラモードで手に入るデビルカー(No.20)限定とするぞ。

申請記録 『R4(ルール③)』と明記して「トータルタイム/ラップタイム/使用車種(車名とチーム)/使用コントローラ」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

新登場 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール④ 「タイムアタック」の全コース(逆走コース除く)で、通常車種、デビルカーそれぞれ別にトータルタイムを競う。具体的な募集種目は下の表にある13種目(表の中で線が引かれているのは正式募集で扱っている種目になっているぞ)。

申請記録 『R4(ルール④)』と明記し「参加部門(選択コース&通常カー部門なのかデビルカー部門なのか)/トータルタイム/わかればラップタイム/使用車種(車名とチーム)/使用コントローラ」を書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

ルール④記録募集部門

コース	通常カー部門	デビルカー部門
Helter Skelter	――――	――――
Wonderhill	No.1〜19部門	デビルカー部門
Edge of the Earth	No.1〜19部門	デビルカー部門
Out of Blue	No.1〜19部門	デビルカー部門
Phantomile	No.1〜19部門	デビルカー部門
Brightest Nite	――――	デビルカー部門
Heaven and Hell	No.1〜19部門	デビルカー部門
Shooting Hoops	No.1〜19部門	デビルカー部門

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう!

男子小学生 小学生(小学生以下でもOK)の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生(小学生以下でもOK)の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性(OL/主婦など)のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ(参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ)。

4色奴隷
Colorの奴隷
〒101-8305（株）メディアワークス「4Cど」係

カラーハガキもリニューアル！　ってことで新コーナーもできました。いいですね。

▲埼玉県　堀川まじめさん：とんでもなく難しいゲームです。タイトルも全部漢字ですし（笑）。

▼滋賀県　さくらあつさん：雪と共に生きている人にはキビシイモノなんだとは思いますが……キレイですよね。

▶愛知県　氷鶏さん：ありがとうございます。3桁です。これでもう子供だなんていわせません（笑）。『バストアムーブ』、今回も熱いダンスバトルが繰り広げられるコトでしょう。新キャラ、新曲。どれをとっても楽しみですよね。変なヤツいそうです。

▲愛知県　ガウさん　忍者なだけにさりげないピースがカッコイイ影丸さん。鎧格好悪いけど強いです。

▼東京都　とるとるさん：月明かり、逆光に光る感じがステキです。特に袖口のあたりが。

◀三重県　東本夕夜さん：これぞ全国自慢の『ペルソナ』ファン待望の続編！　なんだか、システム的にも「噂」とかイロイロで……楽しみです。まあ、中でも一番気になるのはゆきのさん以外のメンバーの行方。マークはクリーニング屋の若旦那になってタリするんでしょうか？　もう考えただけでどきどきです。きっとペルソナの数も増えて……しゃべって……個性的な影勢がこれまたいい感じです。

◀大阪府　キノピコンさん：彼女の悩みは……結局ほどけないままなんですが……幸せならいいんです。ちょっとイベントなんかが補完されたらいいんですけどねぇ……。

◀岡山県　のぶすけさん：彼女……どうなんでしょう。『朧村正』の次の作品は時代が変わるってウワサが……どうなんでしょう？　その辺。転生……なんですかねぇ？　昔の九角の時のように。

▲大阪府　ひじりんこさん：両手イッパイに求めてます。しかし……初登場時のムービーの彼女の足細すぎな気もします。ちょっと榎本加奈子チックで怖いくらい細いです。

◀福岡県　マツラカヨウさん：ボンボヤージとの関係も気になりますからね。でもこのゲーム、SSの機能を十二分に使った素晴らしいデキだっただけに（ストーリーは好みがあるとはいえ、システム、アクセスなどから考えるとSS最強の3DRPGってくらいです）、PS版でその辺がどうアレンジされるか楽しみです。特にポケステ。仲間を携帯してイロイロと育てられたりすると良いんですけど……ダメですかねぇ？

▶大阪府　水上陽平さん：世界観は素晴らしかったんですが……いかんせん、発売まで時間がかかりすぎたのが残念でしたよね。まあでもAVG好きなら一見の価値はあると思うのですが。

▶新潟県　早乙女志乃さん：彼女のテーマ曲はいいですよね。似顔絵描いちゃうぞって。『VI』はキャラ的にイカスので、わくわくなのです。そろそろストーリーも忘れてますしね（笑）。

▲和歌山県　牛賊さん：セルフィのミニスカの中身は絶対に見えません。それはもう不自然なくらいに（笑）。見えすぎるのもアレですけど、見えないのもかなり変な気がします。

▲秋田県　須巳のこりさん：帰ってきましたね。ホッとじました。本当に。

▼茨城県　小見幸子さん：彼の情けなさは……逆にいい感じです。

▲広島県　水月ユーリさん：賢くて能力あるんですけど……ちょっとギャグ系。

▼和歌山県　太一さん：背景にモグがいます。可愛いのです。

▲高知県　真崎桐夜さん：猫が本体説が流れているので注意しましょう。

▼福岡県　望月きりかさん：揺れないのは不自然ですよね。しかし……。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは167ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もOK

▲宮城県　鈴音りんさん：カワイイですよね。目がたくさんありますけど(笑)。でも彼女の美的感覚はかなりハテナなのです。将来は……どうなるんでしょうねぇ？

▲大阪府　秋月枯都さん：なかよしな2人(？)。乙女心をわかちあうのでちゅ。って感じでしょうか？

▲岩手県　ののきさん：『II』はこの3人がいかにして幸せになるかがテーマでしょう。青春です。

▶東京都　野々海ちなさん：彼女がこうして楽しげに暮らせるようになるまで、どれくらいかかるんでしょう？　戦いが終わってもしばらくはムリでしょうねぇ。小さいのに……過酷な運命なのでした。まあ、親友弟ですからね……子供は。

▲新潟県　石澤ミホコさん：ミネルヴァになると突然動的になりますよね。彼女。ここまで変わると二重人格ともいえない気がします。もしかしたら変身？　とか。改造？

◀埼玉県　晶さん：仲良し3人組。なのに方陣技はなし。欲しかったですよね。せっかくの設定なんですから。弓の連射にナギナタの一太刀。

◀大阪府　葉月あおりさん：RPGはためてしまうともう、大変ですからね。やりたいソフトはガンガン発売されてしまいますし。

◀福島県　ヨコハマ風人さん：人気あります。彼。ボタンのない詰め襟学生服はツボなんでしょうか？　珍しいですしね。かなり。

▼福島県　ユズコさん：『落ちゲー』グランプリ応募作品。楽しいの多いですよ。ソフトも増刊Dも買ってソンはしないと思われます。

▶神奈川県　MEGA-DOGさん：隊長ですから。スゴイんです。多分ですけど。ゲンゲン隊長は雪にも強いと思いますよ。……多分。駆け回りそうです。

▶愛知県　ガウさん：なかなか楽しいですよね。ポケステで外にイロイロな要素が持ち運べるゲームが増えてくれるといいんですけど。

▶岡山県　ひよこさん：生きないとです。彼らの普通とボクラの普通。きっとそんなに変わらないハズなんですよね。しっかり生きないと……です。

▲東京都　ぱらスィーさん：月明かりに溶け込んでいく悪魔系の翼がいい感じです。固いんでしょうかね？　革っぽいんでしょうか？

◀大阪府　暗直利さん：もう、醍醐はドキドキですよ。このシチュエーションは。起きないでくれ～って必死で祈ってるっていうか。顔に出さないですけどね(笑)。絶対。

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中でーす。

▼新潟県　三国恵美子さん：ヴィンセント、カッコヨスギです。拳銃がもう……ねぇ。

▶東京都　ナヲミさん：忙しそうに飛び回ってますからね。戦闘中。大変なんですよ、きっと。

▶新潟県　狩那ミヲさん　優しいんですけど……はっきりした意志で支えられてます。目が。

◀愛知県　城国勝さん：アメリカの警察の完全武装はカッコイイですよね。日本の警察の特殊武装もコレくらいカッコイイと良いんですけど。まあ、あんまり特殊武装が必要になる犯罪が多発しても困っちゃいますけど(笑)。着ると強くなった気分になっていうのは必要な要素な気がします。

移植化計画

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はここへ！

◀福島県　渡辺勇太さん：移植されると楽しいんですけど……ムリですかねぇ……やはり。

▲富山県　布施唯華さん　FCのヤツもやりたいですよね。アレンジ版で。

◀熊本県　緑鳥さん：イロイロと機種間の壁が無くなってきているのは確かですから、この作品が移植されても不思議じゃありません。が……まだ難しいかも。来年とかにはまた、業界の図式が変わっているでしょうけど。スゴイ激しいですよね。それにしても。

：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは……も複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-……

記念すべき100号を迎えた「電撃プレイステーション」ではありますが、これからも今までと変わらない気持ちで、いやいや、これまで以上に頑張っていこうと思っております。もちろん、プレイクエスチョンも一緒です！

DEVICEREIGN
デバイスレイン

200種類以上も存在するオーパスと、それを組み合わせることで出現するカレイドフェノム。今回は、キャラ専用カレイドフェノムを公開するぞ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回はキャラ専用のカレイドフェノムしか掲載していませんが、技の総数は通常のものだけでも150以上、特殊配列のものも含めると200以上にもなります。記事内でもちょっと触れていますが、共通したイデアの組み合わせで出現する特殊なカレイドフェノムの効果は、Aランクよりも上。ぜひ探してみましょう。（絶賛セクシー中）

発売中	▶¥5,800 ▶メディアワークス
SLG	▶MC(1ブロック)

特定の配列で成立するキャラ専用技を大公開!!

◀オーパスを入手するために、フリーバトルを活用しよう。

敵とのバトルに欠かすことのできないカレイドフェノム（技）には、各キャラクター専用のものも存在した。これらのカレイドフェノムは、それぞれのキャラクターの特性（オーギュメントの特性）にあった属性を持っているため、使い勝手もなかなか。とくに特殊配列により出現するカレイドフェノムは、特定のオーパスを集める必要があるため出現させるのも困難だが、その威力は期待以上のものがあるぞ。オーパスは、敵との戦闘で入手することになるが、ランダムで強力な（ランクの高い）オーパスを入手できることもある。フリーバトルもどんどんこなして、できるだけ多くのオーパスを集めよう。

CHECK 強力な"カレイドフェノム"を作るには…？

1●ランクの高いオーパスは吸収せずに配列に活用する

キャラ自体がレベルアップしないこのゲームでは、戦闘で入手したオーパスを吸収させることで、オーギュメントをレベルアップさせていくことになる。PECの高いオーパスを吸収させたほうが効率よくレベルアップしていくが、ここで何も考えずに吸収させてしまうのは得策ではない。実はオーパスにはランクが存在していて、ランクの高いオーパスほど配列したときの効果も高くなるのだ。ランクは右の表のように、A（高）からD（低）の順でPECの数値により区分される。ランクの高いオーパスを入手したら、なるべく配列に組み込もう。

オーパスのランク

ランク	PEC
A	443以上
B	181～442
C	54～180
D	53以下

2●ランクの高いオーパス同士を組み合わせて配列する

高いランクのオーパスを配列に組み込む際に、知っておきたい法則が1つある。その法則とは、「出現するカレイドフェノムの効果は、関係している3つのオーパスの最低ランクで決まる」ということだ。つまり、Aランクを2つ組み合わせても、残る1つがDランクの場合では、Dランク3つ（色の配列が同じ）のカレイドフェノムと同じ結果になってしまうのだ。配列を変更する際は、このことに注意してランクの高いもの同士を組み合わせるようにしよう。1つでも強力なカレイドフェノムを持っていれば、ここぞというときに役に立つぞ。

▶佐伯などが初めから持っている高いランクのオーパスを使えば、序盤でも強力な技が使用できるぞ。

表の解説

●キャラ専用カレイドフェノムの表について

各キャラに4つずつ存在するキャラ専用カレイドフェノムは、組み合わせるオーパスの色はすべて同じ。ただし組み合わせるオーパスのランクによって出現するカレイドフェノム（技）が変化するのだ。ただし、配列の中央には、必ずセンターオーパスを配列させる必要があるぞ。

●特殊配列によるカレイドフェノムの表について

こちらは特定のオーパスの組み合わせにより出現するカレイドフェノムの中から、キャラ専用のものをピックアップした表。そのため、センターオーパスが必ず配列に絡んでいる。特殊配列では、オーパスのランク、対抗色による効果の打ち消し、などの通常の法則は適用されない。

キャラ専用カレイドフェノム

キャラ名	技名	オーパスの組み合わせ			ランク	技の色	タイプ	貫通
十夜	イルラックエッジ	黒	黒	青	D	黒	攻撃	不
	インフォーチュン	黒	黒	青	C	黒	攻撃	不
	エクリプス	黒	黒	青	B	黒	攻撃	不
	スティルバース	黒	黒	青	A	黒	攻撃	不
空木	セイクレッドレイ	赤	白	白	D	白	攻撃	可
	プラグフェイザー	赤	白	白	C	白	攻撃	可
	フォトンライト	赤	白	白	B	白	攻撃	可
	ブラストスフィア	赤	白	白	A	白	攻撃	可
誠志郎	チリーストローク	黒	青	青	D	青	攻撃	可
	アイスボイル	黒	青	青	C	青	攻撃	可
	レイザーミスト	黒	青	青	B	青	攻撃	可
	ミストバースト	黒	青	青	A	青	攻撃	可
壬生	ビィニードル	赤	黄	黄	D	黄	攻撃	可
	ブロウンハミング	赤	黄	黄	C	黄	攻撃	可
	ワスプスラスト	赤	黄	黄	B	黄	攻撃	可
	ホーネットレイド	赤	黄	黄	A	黄	攻撃	可
佐伯	ヒートスラッシュ	赤	赤	赤	D	赤	攻撃	不
	イングローイング	赤	赤	赤	C	赤	攻撃	不
	キーンランジ	赤	赤	赤	B	赤	攻撃	不
	オンスロート	赤	赤	赤	A	赤	攻撃	不
ジョーカー	プロジェクション	黄	黄	黄	D	黄	回復	可
	マインスライド	黄	黄	黄	C	黄	回復	可
	ドッペルゲンガー	黄	黄	黄	B	黄	回復	可
	フェイスコンシス	黄	黄	黄	A	黄	回復	可
ビショップ	グッドハッチ	緑	緑	緑	D	緑	回復	可
	フェイルセーフ	緑	緑	緑	C	緑	回復	可
	リリーヴリング	緑	緑	緑	B	緑	回復	可
	ソウルサルベージ	緑	緑	緑	A	緑	回復	可
瞳	クリスタライズ	黄	緑	黒	D	緑	攻撃	不
	リユニオン	黄	緑	黒	C	緑	攻撃	不
	ディスパージョン	黄	緑	黒	B	緑	攻撃	不
	メタモルフォシス	黄	緑	黒	A	緑	攻撃	不

特殊配列によるキャラ専用カレイドフェノム

キャラ名	技名	オーパス名・1		オーパス名・2		オーパス名・3		技の色	タイプ	貫通
十夜	アトラビリオス	火炎冠	赤	プセウド・ツァーリ	緑	セイクリッド・デス	黒	黒	攻撃	可
空木	ピュリフィケイト	スクーン・ストーン	緑	聖ヤヌアリウスの血	黒	ヘヴンズ・キー	白	白	回復	可
誠志郎	ソニックストール	ポセイドン・バウ	青	セイント・ラファエル	青	バルバロス	青	青	攻撃	不
壬生	マックレイカー	シルバーラクーン	白	ニーシュ・スカルズ	青	インディペンデンス	黄	黄	回復	可
佐伯	プラージュ	カース・ブラッド	赤	サンセット・オレンジ	黄	ラ・ピュセル	赤	赤	攻撃	不
ジョーカー	エピタフ	サラマンダーシールド	赤	バリー・ビュー	黄	ルーイナス・シールド	黄	黄	攻撃	可
ビショップ	コンシクレット	ラストリゾート	赤	ナーガル・クロゾルム	青	テン・コマンドメンツ	緑	緑	攻撃	可
瞳	プロセスフィルム	シールズ・ローブ	黄	フォーギヴネス	黒	ジーザス・シュラウド	緑	緑	回復	可

参考：キャラ専用に限らず、特殊配列によるカレイドフェノムでは、関係している3つのオーパス同士が何らかの関連性を持っている。ステータス画面の「ライブラリー」で、表に掲載しているオーパスのイデアを調べてみると、これらの組み合わせの意味が確認できるぞ。

ARMORED CORE
MASTER OF ARENA

優秀なパイロットになるには、メカニックとしての知識も必要！　今回の完全パーツリストを参考に、最強のACを作りだそう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

画面の世界に入り込んでＡＣを操るにはとても集中力が必要。気が付いたら対戦中に呼吸を止めていた……なんてことがあったりするオレは、完成度の高いこのゲームをプレイしていてなにか物足りない感に悩まされる。「専用コントローラが欲しい」とか「左右にサイドビュー専用モニターが欲しい」とか。（欲望ボンバーのゴー）

発売中 3DACT	▶フロム・ソフトウェア　▶¥5,800(CD2枚組)
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)

AC武器、パーツ完全リスト

今回は、新規パーツを含め『アーマード・コア』シリーズに登場するすべてのパーツを公開。このリストを参考にして、重量や出力の計算をしながら「ＳＨＯＰ」でパーツを購入していけば、ガレージでの出力不足や重量過多に悩まされることもなくなり、パーツの組み立てがスムーズに行えるだろう。また、アリーナ戦では自分の戦術をイメージしてＡＣの組み立てを行うことがポイントだが、クリア条件が課せられたシナリオミッションでは、パーツをミッション内容に合わせて組み替えていくことが重要なポイントとなる。アリーナ専用の機体構成が完成したあとは、その機体をベースにミッション専用の機体構成を考えていこう。

[補足]名称に付く（ＰＰ）は前作のパーツ、（ＭＯＡ）は今作のパーツ。最大ＥＧは、そのパーツを装備するために必要なジェネレータ出力。ＡＰは、パーツの耐久力。ＨＥＡＤ：マップシステムの「AREA」はエリア表示のみ、「Ａ＆Ｐ」はエリアと情報表示。ＣＯＲＥ：「肩部荷重」は腕部の最大荷重量。迎撃確率は敵ミサイルを迎撃する確率。迎撃範囲は敵ミサイルを迎撃できる範囲を表している。

HEAD

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	コンピュータ	マップシステム	ノイズキャンセル	バイオセンサー	レーダー	レーダー範囲
HD-01-SRVT	26500	122	350	816	154	149	高性能	AREA	—		—	—
HD-2002	29000	156	457	787	140	154	標準型	AREA	—	—	○	6000
HD-X1467	19000	166	420	975	160	185	旧式	NONE	○	○	—	—
HD-REDEYE	41100	146	538	840	148	151	高性能	A&P	—	—	○	5980
ED-D-9066	43200	138	657	885	165	232	標準型	AREA	—	○	○	6120
HD-GRY-NX	14700	232	218	1004	194	134	旧式	NONE	—	—	—	—
HD-06-RADAR	51800	145	875	741	109	194	標準型	A&P	○	—	○	8120
HD-ONE	68100	161	304	800	132	129	高性能	AREA	○	○	○	7980
HD-08-DISH	33200	133	716	870	205	162	標準型	A&P	—	—	—	—
HD-ZERO	22500	185	431	925	221	149	旧式	NONE	—	—	○	6300
HD-G-780(PP)	82500	393	723	905	146	292	旧式	A&P	○	○	○	7600
HD-12-RADAR(MOA)	72600	180	511	831	104	159	標準型	A&P	○	○	○	8720
HD-HELM(MOA)	63200	134	793	850	172	185	高性能	A&P	—	—	○	7300
HD-H10(MOA)	81000	261	332	956	204	210	旧式	AREA	—	—	—	—
HD-4004(MOA)	44100	139	628	820	146	138	高性能	AREA	○	—	○	6200

CORE

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	肩部荷重	迎撃確率	迎撃範囲	スロット
XCA-00	61500	1103	1046	2710	530	505	2770	48	48	8
XCL-01	88000	885	1380	2380	492	610	2450	48	64	16
XCH-01	72000	1384	873	3015	615	543	3600	48	32	12
XXA-S0(PP)	122000	784	1273	2050	580	560	2820	50	50	17
XXL-D0(MOA)	115000	910	1120	2960	608	610	3320	32	20	5

ARMS

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御
AN-101	19000	1228	1006	1670	384	374
AN-201	15300	1054	877	1635	352	334
AN-K1	49000	905	930	1790	339	402
AN-D-7001	23000	1445	1512	1743	306	453
AN-3001	39500	1612	1258	1935	477	353
ANKS－1 A46J	42100	2120	1415	1990	659	496
AN-863-B	34000	1726	1394	1880	517	406
AN-25	28400	853	682	1826	344	284
AN-891-S (MOA)	54200	1790	1290	1920	480	509

LEGS(二足)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LN-1001	28500	1966	1725	3235	556	531	4520	277	1018	115	643
LN-SSVT	44000	1528	2338	2795	482	507	3560	445	596	123	608
LN-3001	52200	3137	2206	3703	815	594	6600	153	2518	107	670
LN-1001-PX-0	25000	1892	1844	3035	528	508	4130	280	904	116	541
LN-501	71800	1675	2910	2947	508	535	3990	451	854	123	835
LN-SSVR	32400	2750	2013	3606	789	532	5400	148	2150	110	847
LN-1001B	45200	2305	1889	3383	585	543	4680	272	1320	112	676
LN-3001C	64100	3528	2418	3977	824	602	7100	151	2977	106	910
LN-S3(MOA)	75000	2300	2050	3426	752	680	5630	106	1480	106	969
LN-502	35800	1790	2466	3343	538	592	3800	275	843	119	857
LN-D-8000R	49000	2426	2350	3532	510	656	4770	269	1200	112	1345
LN-2KZ-SP(PP)	118000	1820	3034	2210	648	742	4420	383	3025	118	582
LNKS-1B46J	48000	3065	2304	3788	772	608	6100	146	3802	109	1132

特殊ARMS

名称	価格	重量	最大EG	AP	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	射程距離	ロック数
AW-MG25/2	54500	1193	78	812	SPECIAL	158	400	SOLID	8800	1
AW-GT2000	48600	1415	92	1132	SPECIAL	305	300	SOLID	7800	1
AW-RF105	77600	1530	106	1280	N&D	1530	100	SOLID	9300	1
AW-30/3	56400	480	377	688	STANDARD	830	80	SOLID	9000	3
AW-RF-120	67200	1827	137	1420	N&D	2120	50	SOLID	9800	1
AW-S60/2	66600	762	420	725	STANDARD	830	120	SOLID	9000	2
AW-XC5500	83600	1688	547	875	N&D	1241	70	ENERGY	12000	1
AW-XC65	98500	1905	625	792	N&D	2322	40	ENERGY	8300	1
AW-DC/2(PP)	188500	1805	220	892	SPECIAL	3822	20	SOLID	15300	1
AW-R/4(MOA)	126300	1650	187	1600	STANDARD	1024	180	SOLID	8000	1

LEGS(逆関節)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LB-4400	17300	2520	1400	3560	617	451	4120	294	2084	125	286
LB-4401	31800	2910	1456	3810	672	468	4610	287	2713	128	345
LB-4303	24000	2647	1585	3575	643	488	4280	291	2505	133	371
LB-1000-P	20500	2095	1228	3514	609	444	3875	286	2310	142	198
LBKS-2B45A	27000	2480	1703	3731	584	515	4090	299	1985	137	425
LB-H230(MOA)	56000	3458	1848	3880	695	430	5124	275	2954	125	305

LEGS(四足)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LF-205—SF	42600	2137	2810	2841	446	654	3450	483	580	116	2265
LFH-X3	56000	2400	2988	3100	468	610	3810	421	710	105	1990
LF-DEX-1	69000	2650	4016	3179	557	553	4450	360	820	110	2972
LF-TR-0(MOA)	92000	2593	3358	2546	589	669	4360	504	542	110	1600
LFH-X5X	82000	2880	3584	3328	497	700	5000	442	1110	101	3250

LEGS(キャタピラ)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LC-MOS18	16000	4182	978	3928	773	535	8000	105	4245	91	295
LC-UK160	25500	3860	1104	3822	741	551	6950	138	3710	98	324
LC-HTP-AAA	38500	2915	2877	3688	656	625	4130	250	630	118	2355
LC-MOS4545	59000	3610	2609	3990	835	668	7400	211	5101	112	1312
LC-HTP-H5(MOA)	64000	3056	3140	3884	687	645	5630	284	731	112	2525

隠し新規パーツの入手場所と条件

新規パーツのほとんどは、ミッションクリアやアリーナのランクアップで得られる。各条件は以下の通り：HEAD・[HD-12-RADAR]マスターアリーナで3位になる。[HD-HELM]「暴走MT破壊」でコンテナ部屋奥で入手。[HD-H10]サブアリーナ「トップキャップ」撃破。[HD-4004] サブアリーナ「フラッシュアート」撃破。ARMS・[AN-891-S]アリーナで3位になる。特殊ARMS・[AW-R/4]マスターアリーナで17位になる。LEGS(二足)・[LN-S3]二脚限定アリーナ制覇。LEGS(逆関節)[LB-H230]逆脚アリーナ制覇。LEGS(四足)[LF-TR-0]四脚アリーナ制覇。LEGS(キャタピラ)[LC-HTP-H5]タンクアリーナ制覇。ARM WEAPON・[WG-HG770]サブアリーナ「スタントライダー」撃破。[WG-XW11]サブアリーナ「スターマインド」撃破。[WG-FGI-00]マスターアリーナで8位になる。[WG-RF/E]アリーナ昇格時に入手。[WG-MG500/E]サブアリーナ「ビビップー」撃破。（右に続く）

ARM WEAPON(銃)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WG-RF35	11400	415	6	W&S	218	200	SOLID	8500	1
WG-MGA1	14000	370	4	W&S	85	500	SOLID	6300	1
WG-MG500	28400	458	4	W&S	135	500	SOLID	7800	1
WG-AR1000	42300	516	8	SPECIAL	105	1000	SOLID	7000	1
WG-HG235	19000	170	22	W&S	226	100	SOLID	4800	1
WG-RF/5	41500	295	5	SPECIAL	795	80	SOLID	20000	1
WG-RF/P	33100	308	4	SPECIAL	918	60	SOLID	16000	1
WG-HG512	26200	324	10	W&S	437	120	SOLID	5800	1
WG-FG99	58300	352	9	NO LOCK	512	500	SOLID	900	1
WG-B2120	59740	778	13	SPECIAL	1730	80	SOLID	8200	1
WG-B2180	75900	905	16	SPECIAL	2330	50	SOLID	7800	1
WG-XP1000	46000	188	246	SPECIAL	302	180	ENERGY	15000	1
WG-XP2000	61500	265	285	SPECIAL	435	200	ENERGY	18000	1
WG-XC4	51000	686	308	SPECIAL	820	100	ENERGY	8000	1
WG-1-KARASAWA	75000	1120	422	SPECIAL	1550	50	ENERGY	10000	1
WG-RFM118(PP)	95000	512	10	SPECIAL	340	160	SOLID	11000	1
WG-XFwPPk(PP)	132000	998	395	SPECIAL	1120	100	ENERGY	14000	1
WG-HG1(PP)	72000	283	52	W&S	280	100	SOLID	6300	1
WG-PB26(PP)	113000	681	34	SPECIAL	2200	24	SOLID	9000	1
WA-Finger(PP)	275000	150	120	SPECIAL	155	500	SOLID	3700	1
WG-HG770(MOA)	59000	210	64	W&S	540	100	SOLID	7300	1
WG-XW11(MOA)	61000	547	451	SPECIAL	549	70	ENERGY	10500	1
WG-FGI-00(MOA)	62300	815	18	W&S	200	60	SOLID	8600	1
WG-RF/E(MOA)	71000	412	156	SPECIAL	3800	10	ENERGY	22000	1
WG-MG500/E(MOA)	56100	415	10	SPECIAL	185	500	ENERGY	6800	1

BACK WEAPON(ミサイル)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WM-S40/1	18700	245	245	STANDARD	830	40	SOLID	9000	1
WM-S40/2	23000	337	320	STANDARD	830	40	SOLID	9000	2
WM-S60/4	28800	520	349	STANDARD	830	60	SOLID	9000	4
WM-S60/6	38100	583	353	STANDARD	830	60	SOLID	9000	6
WM-MVG404	31000	620	280	STANDARD	1560	24	SOLID	10000	1
WM-MVG802	44000	718	220	STANDARD	1560	32	SOLID	10000	2
WM-L201	46200	835	180	STANDARD	4300	12	SOLID	12500	1
WM-X201	62250	720	250	STANDARD	980	18	SOLID	12000	1
WM-X5-AA	19300	616	85	NO LOCK	675	10	SOLID	—	—
WM-X10	24800	939	105	NO LOCK	675	10	SOLID	—	—
WM-P4001	43800	755	320	STANDARD	830	60	SOLID	9000	1
WM-PS-2	66700	1125	360	STANDARD	830	90	SOLID	9000	1
WM-AT(PP)	256800	1507	382	STANDARD	9830	4	SOLID	5800	1
WM-TO100(PP)	86200	725	290	STANDARD	230	120	SOLID	9000	6
WM-SMSS24(PP)	118300	635	308	STANDARD	1630	40	SOLID	9000	4
M118-TD(PP)	96300	455	0	—	—	—	—	—	—
WM-MVG812(MOA)	54000	1016	300	STANDARD	830	40	SOLID	10000	4
WM-X15-EX(MOA)	86000	580	330	NO LOCK	1560	60	ENERGY	—	—

BACK WEAPON(ロケット)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WR-S50	15900	218	8	NO LOCK	1310	50	SOLID	12500	—
WR-S100	32400	846	15	NO LOCK	1310	100	SOLID	12500	—
WR-M50	27600	677	13	NO LOCK	2240	50	SOLID	14000	—
WR-M70	36500	718	24	NO LOCK	2240	70	SOLID	14000	—
WR-L24	29460	805	18	NO LOCK	3980	24	SOLID	17700	—
WR-RS7(MOA)	176000	759	31	NO LOCK	200	12	SOLID	15500	—
WRR-10(MOA)	143000	351	24	NO LOCK	2240	100	SOLID	0	—

BACK WEAPON(キャノン)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WC-CN35	32750	593	11	SPECIAL	338	250	SOLID	10000	1
WC-ST120	56000	827	6	SPECIAL	183	80	SOLID	8100	1
WC-LN350	41800	425	8	SPECIAL	690	120	SOLID	9000	1
WC-GN230	75200	1230	8	N&D	3520	15	SOLID	12000	1
WC-XP4000	61000	318	364	N&D	770	100	ENERGY	9000	1
WC-XP8000	78700	1110	455	N&D	2065	50	ENERGY	8500	1
WC-01QL	69500	273	618	N&D	1531	80	ENERGY	12000	1
WC-SPGUN(PP)	89500	912	10	SPECIAL	208	50	ENERGY	9200	1
WC-IR24(PP)	159500	1006	806	N&D	3025	20	ENERGY	15000	1

BACK WEAPON(両肩装備)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WX-S800/2	69400	1650	415	STANDARD	1120	60	SOLID	11000	1
WX-S800-GF	90900	1110	656	STANDARD	1120	60	SOLID	11000	1
XCS-9900	94500	1480	310	STANDARD	980	20	SOLID	12000	1
WX-ED2(MOA)	74000	1350	750	STANDARD	572	160	ENERGY	12000	1
WX-C/4(MOA)	138000	1670	905	STANDARD	1259	60	ENERGY	7600	1
P77-ST(MOA)	230000	1780	998	NO LOCK	0	0	—	0	0

GENERATOR

名称	価格	重量	出力	容量	RED ZONE
GPS-VVA	19500	308	6000	28000	7800
GPS-V6	32000	363	6000	43000	5000
GRD-RX5	23300	225	6560	38000	4000
GRD-RX6	27800	286	6800	33000	4000
GRD-RX7	38700	348	7440	31500	5000
GBG-10000	43500	398	9988	34000	2980
GBG-XR	56000	452	8207	48000	3250
GBX-TL(PP)	38000	1582	9055	50000	22000
GBX-XL(PP)	139000	975	8500	52000	3300

BOOSTER

名称	価格	重量	最大EG	出力	消費EG	効率
B-P320	10800	208	28	9800	4360	2.25
B-P350	13700	162	33	12800	4410	2.90
B-T001	34000	149	30	17300	4600	3.76
B-T2	31500	235	38	14800	3850	3.84
B-P351	25500	288	41	21000	6980	3.01
B-VR-33	48500	255	35	19000	5070	3.75
B-HP25(PP)	52500	186	35	8500	2520	3.37
B-PT000(MOA)	62500	301	52	23400	7450	3.14

FCS

名称	価格	重量	最大EG	ロック数	ロック時間	サイトタイプ
COMDEX-C7	11100	14	24	4	50	STANDARD
COMDEX-G0	22500	14	24	4	40	STANDARD
COMDEX-G8	16400	14	24	6	60	STANDARD
QX-21	20300	8	12	1	40	W&S
QX-AF	35700	10	16	2	40	W&S
TRYX-BOXER	48100	10	19	3	50	LENGTHWAY
TRYX-QUAD	63000	18	38	6	50	SIDEWAY
QX-9009	96000	24	55	6	60	N&D
FBMB-18X(PP)	108000	21	65	6	32	W&S
RATOR(PP)	129000	18	75	2	35	N&D
P/CV(MOA)	96000	24	55	1	35	STANDARD

ARM WEAPON(ブレード)

名称	価格	重量	最大EG	攻撃力
LS-2001	11500	123	28	738
LS-200G	29000	181	45	950
LS-3303	37200	224	43	1210
LS-99-MOON LIGHT	54000	336	93	2801
LS-1000W(MOA)	67500	212	71	1849

OPTION

名称	価格	効果
SP-MAW	14200	レーダーに敵ミサイルを表示
SP-JAM	26000	敵ミサイルのロックオンパルス妨害
SP-M/AUTO	12900	ロックオンと同時にミサイル発射
SP-ABS	29600	バランスシステム強化
SP-SAP	31800	衝撃吸収能力強化
SP-CND-K	21000	コンデンサ増設（容量＋1200）
SP-AXL	24000	FCS強化
SP-S/SCR	33000	実弾系ダメージ軽減
SP-E/SCR	38500	エネルギー系ダメージ軽減
SP-EH	45000	エネルギー武器の連射速度アップ
SP-E+	45000	エネルギー系武器の攻撃力アップ
SP-Deta(PP)	245000	エネルギー系武器の出力消費を抑える
SP-ABS Re	68000	キャノン発射時の反動を抑える

BACK WEAPON(レーダー)

名称	価格	重量	最大EG	範囲	表示形式	ミサイル表示
RXA-01WE	12100	210	243	8650	STANDARD	－
RZ-A0	17900	480	387	11500	CIRCLE	－
RXA-99	14500	160	267	8800	STANDARD	－
RXA-77	23000	125	274	8700	STANDARD	○
RZ-A1	33000	433	403	15700	CIRCLE	－
RZT-333	27700	343	451	11700	OCTAGON	○
RZ-BBP	40900	454	566	16300	CIRCLE	○
RZ-Fw2(PP)	82100	352	826	21300	OCTAGON	○

※表内サイトの「W&S」は「WIDE&SHALLOW」つまり、広域タイプのことです。「N&D」は、「NARROW&DEEP」すなわち、遠距離タイプのことです。

[LS-1000W]アリーナ登録時に入手。BACK WEAPON・[WM-MVG812]サブアリーナ「アドヴァンJr.」撃破。[WM-X15-EX]アリーナで9位になる。[WR-RS7]フロムアリーナ制覇。[WRR-10]ゲストアリーナ制覇。[WX-ED2]「地下洞窟進攻」の洞窟奥にて入手。[P77-ST]マスターアリーナ制覇。FCS・[P/CV]「MT部隊救援」の地下祭壇奥で入手。OPTION・[SP-ABS Re]チャンピオンアリーナ制覇。BOOSTER・[B-PT000]アリーナで5位になる。以上、新規パーツをすべてそろえて、最強のACマスターを目指そう！

オアシスロード

激しい戦いのすえに砂漠と化し、衰退の一途をたどる世界。そんな、世紀末に似つかわしい世界設定とはうらはらに、妙なのどかさを持ったこのゲーム。月がほんのりと光る静かな夜に、ゆるゆると遊びたいですね。不思議と心まで牧歌的にさせられる、不思議な味がある作品です。（か）

探索&交易の基本から、戦いを制する必勝戦術まで。ゲームの攻略に欠かせない知識をばっちり伝授！ 黄昏の世界にキミの手で文明の光を取り戻せ！

発売中	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー
RPG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

失われた神代の技術を求めて…。探索を成功に導く徹底攻略だ!!

▲どの隊商を率いるかで、旅の目的とストーリーが微妙に違ってくる。初プレイは、バランスがいいので「シャシャ」の隊商がオススメだ。

このゲームでプレイヤーに課せられた使命は、砂漠化した世界の地図作成、神代の遺跡や遺物の発見と探索、孤立している都市の交流の橋渡し、各都市の産業活性化への協力の４つ。どれも世界の復興をうながす、価値ある仕事だ。それだけに道のりは長く、困難をきわめる。そこで今回は、すべての使命をパーフェクトに達成するためのさまざまな知識を伝授しよう。地図作成、交流や交易、戦闘など、あらゆるポイントからプレイヤーをフォローしていくぞ！

キャラ育成のポイントは？

このゲームでは、おもに自分より高い能力を持った相手を倒すと自分の能力がアップする。自分よりも「交渉力」の高いキャラと交渉して成功させる、といった具合だ。「探検力」と「交渉力」は、能力の高いキャラが隊商に１人いれば問題ないが、「戦闘力」は全員が上げておく必要がある。強敵に遭遇したときは、全員で攻撃してレベルを稼ごう。また「探検力」は、写真のような、何度もアイテムが拾えるポイントで上げよう。

▲「探検」の能力は上がるし、アイテムは手に入るしで一石二鳥。

探索　地道な作業とこまめなチェック それが探索の基本なり

探索の基本は、行ける場所にはすべて足を運び、マップをすみずみまで調べること。こまめな調査を怠っていては、神代の遺跡・遺物の発見はおろか、都市の交流ルートを確立することすら不可能だ。都市や地区全体の発展、隊商の名声アップなどがきっかけでイベントが発生するポイントもあるので、怪しい場所は何度も調べることが大事だぞ。

探索の基本1 ◉地図の作成はじっくりと

▲急がなくても、都市や遺跡は逃げません。じっくり地図を描いていこう。

まずは、都市や遺跡などの位置を明確にするため、いろんな方向に馬車を走らせて地図を作成しよう。このときに注意しなくてはならない点は、行動範囲を一気に広げると、物資運搬などの依頼も１度に受けてしまって混乱を招くということだ。発見した都市や遺跡で１つ１つ依頼をこなしながら、少しずつ行動範囲を広げていくのが、地図作成の堅実な進め方だ。

探索の基本2 ◉発見できるまでチャレンジ

神代の遺跡・遺物がある場所に馬車が入り込むと、画面に貝殻のサイコロが表示される。このとき、サイコロの数値が遺跡・遺物の難易度を上回ると、発見のイベントが発生するぞ。数値が足りずに発見できなくても、探索は何度でも行なえるので、根気よく続けていればいずれ発見できる。あきらめずに探索を続けよう。ただし、残り食料にだけは気をつけること。

▲先頭にいるキャラの「探検」の能力が高いと、発見できる確率が上がる。

探索の基本3 ◉やり残しがないかをチェック

▲次の地域から特殊な交易品を持ってこないと、発展しない都市もある。そこは後回しにしてＯＫだ。

地図の作成、都市の発展と交流、遺跡の探索など、その地域で可能な活動の80%以上を達成すると、地図を発表して次の地域へ移動できる。つまり達成率が100%でなくても次の地域へ移動できるので、発表するときには注意が必要なのだ。地域間の行き来は可能とはいえ、新しい地域での依頼に夢中になって、前の地域で「何をやり残していたか」を忘れてしまっては、得られるはずの名声や報酬をフイにしてしまうぞ。

交流・交易　都市間の交流を甦らせることも大事な役目だ

孤立している都市同士の交流。それを甦らせることで、各都市の産業が復興し、神代において経済流通の動脈であった「都市間の交易」が復活する。ひいてはそれが、キミの隊商の商売繁盛にもつながるぞ。

交易・交流の基本1 ◉都市の交易には積極的に協力しよう

未発見の都市に到着すると、まず「商会の長」と対面することになる。ほとんどの場合、このとき都市の発展に必要な交易品の運搬を依頼されるぞ。ほかの都市でその交易品を見かけたら、馬車に積んで運んであげよう。各都市の交易に協力していると、都市がそれぞれ発展して、地域全体に交易ルートが確立されていくのだ。地図の作成や遺跡の探索だけでなく、都市の発展に貢献することも忘れずに。

▲交易に協力することで、キミの隊商も多大な利益を得られる。資金を稼ぐためにも必要なことなのだ。

交易・交流の基本2 ◉効率の良い交易で資金を増やそう

隊商の資金調達に欠かせない、さまざまな交易品。ここではその一部をリストにまとめてみたぞ。「絹糸」の交易から「絹布」が生み出されるように、都市間の交易は、さらに高級な交易品を生み出すのだ。

交易品リスト

名称	値段	説明
岩塩	1	塩湖の跡地で手に入る塩のかたまり。都市で売れる
カイコ	7	紡績の技術を伝える都市、キンプルシャで絹糸を作るために必要
綿花	1	キンプルシャで採れる綿花。マハーバドラで綿布に加工される
綿布	2	マハーバドラで生産される綿の布。イラーブリタで衣類に加工される
衣類	3	イラーブリタの特産品。五都への連結都市で高額で取り引きされる
麻	2	キンプルシャで採れる植物。マハーバドラで麻布に加工される
麻布	3	マハーバドラで生産される。イラーブリタで麻の服に加工される
麻の服	4	イラーブリタの特産品。五都で他の産物と交換される
絹糸	3	カイコが吐く糸をあわせたもの。マハーバドラで絹布に加工される
絹布	4	マハーバドラで生産される。イラーブリタで絹織物に加工される
絹織物	5	イラーブリタ製の高級織物。豊かな都市でのみ需要がある
高山すみれ	1	高地で採取される植物。シュベータで染料に加工される
響水晶	2	青い高山すみれ。シュベータで染料に加工される
すみれ赤	2	赤い染料。イラーブリタで染め物の材料に使われる
すみれ青	3	青い染料。イラーブリタで染め物の材料に使われる
跳び虫	1	香料の素材。クシャ連結点で売れる
乳香	2	香料の素材。クシャ連結点で売れる
香餅	3	香料のエキスを固めたもの。プラクシャで取り引きされる
オリーブ油	2	香料の素材。プラクシャで取り引きされる
香料	5	プラクシャで生産される高級交易品。中継点で高く売れる
タカラ貝	2	海の民族の間で通貨に利用されていた貝。中継点で高く売れる

ポイントQ&A

Q：マップを移動している間に、馬車に積んでいたアイテムや交易品がいくつかなくなっていることがあります。なぜでしょう？
A：ごぞんじのとおり、馬車に乗せられる荷物の量には限界があります。しかし、限界を越えて乗せることも、一応はできるのです。ただし、数量がオーバーしているぶんの荷物は、マップを移動するたびに１つずつ落ちてしまいます。あなたの場合も、荷物を乗せすぎていてマップ移動中に落としたわけですね。

少しの工夫で探索はより楽になる！ 知っておきたい旅の㊙予備知識!!

貴重な資金の浪費を抑えたり、性能の異なる馬車を必要に応じて乗り換えたり…。探索の旅を楽にする創意工夫も、ゲームをスムーズに進めるうえで大事な要素だ。ここではそんな、知っていると役に立つお得な情報を紹介する。まずはパーティの先頭キャラについて解説しよう。交渉を例にすると、街に入ったときに先頭だったキャラが街中でほかの隊商との交渉を行なうことになる。そこで、街に入るときには「交渉力」の高いキャラを先頭に、遺跡を探索するときは「探索力」の高いキャラを先頭に、魔物と戦うときは「戦闘力」の高いキャラを…といった具合に、状況に応じて先頭のキャラを交代させていけば失敗も少ないのだ。

◀ほかの隊商と積極的に交渉すると、貴重なアイテムがもらえるなどいいこともある。これも一つの攻略の知恵。

「食料」はゆずってもらおう

マップを移動していると少しずつ消費していく食料は、バザーでの取引価格が5と少々割高。しかし、都市の広場にいるほかの隊商との交渉が成功すれば、1の交渉料を支払うだけで食料を入手できるのだ。交渉がうまくいかなかったとしても、こちらは1の資金を失うだけ。「交渉」の能力が高いキャラを先頭にしていれば、失敗することもまずないので、バザーで買うよりもはるかに得だ。食料はほかの隊商から分けてもらう、これは旅の基本テクニックなのだ。

▲交渉は何度でも可能で、成功するたびに食料が手に入る。燃料を分けてくれる隊商がいないのが残念なところだ。

馬車を使いわけるべし

隊商を乗せて砂漠を走る、必要不可欠な乗り物の「馬車」。このゲームには馬車にもさまざまな種類が用意されていて、攻撃力に優れていたり、より多くの荷物を載せられたりと、種類によって性能が異なるぞ。馬車はアイテムとして持ち運びが可能なので、交易で資金を稼ぐときには積載量の多い馬車、山賊などに戦いを挑む場合は攻撃力が高い馬車、というように、必要に応じて馬車を乗り換えれば探索がさらに楽になるのだ。目的に応じて、いくつか馬車を購入しておくことをオススメする。

▲馬車には戦闘向き、探検向き、交易向きの3タイプがある。バザーでは買えない、伝説の馬車も存在するらしいが……。

アイテム 便利なアイテムを活用してスムーズに探索を進めよう!

探索の役に立つ道具や、さまざまなスキルが身につく書物、戦闘用の武器と防具など、このゲームには実用性の高いアイテムも豊富に用意されている。これらのアイテムを活用すれば、それだけ有利にゲームを進められるぞ。ただ、アイテムを多く所持すると、そのぶん交易品を乗せられる量が減っていく。アイテムと交易品のかね合いが重要になってくるぞ。

アイテム活用の基本◉スキルが重要なのだ

下のリストを見てもらえばわかるように、ゲームに登場するアイテムの大部分は、特定のスキルを持つキャラにしか扱えないようになっている。スキルには武器スキル、調理スキル、呪医スキル、家畜スキル、服飾スキルの5種類があり、対応する書物を読むことで身につけられるぞ。武器スキルの書物を2冊読めば、武器スキルのレベルが2になる。それぞれのスキルは最高5段階までレベルを上げることが可能だぞ。

▲1人のキャラが、複数のスキルを身につけることはできない。キャラごとに別のスキルを持たせるのが理想だ。

◀スキルのレベルを上げると、より高度なアイテムの生産、加工ができるようになる。

アイテムリスト

名称	値段	効果
獣骨	1	獣の大腿骨。武器作成スキルを持つキャラに渡すと「こん棒」が作れる
マーモット	1	大型のネズミ。調理スキルを持つキャラに渡すと食料にできる
おおとり	5	家畜スキルを持つキャラに渡すと、羽根と尾を採取できる
フン	1	草食動物のフン。家畜スキルを持つキャラに渡すと燃料ができる
獣毛	1	家畜の毛。服飾スキルを持つキャラに渡すと「紐」が作れる
肉	1	獣の生肉。調理スキルを持つキャラに渡すと、「干し肉」が作れる
草の種	1	呪医スキルを持つキャラに渡すと「呪い印」が作れる。
編み草	1	長くやわらかい草。服飾スキルを持つキャラに渡すと防具が作れる
つる草	1	呪医スキルを持つキャラに渡すと、「紐」と「種」を採取できる
きのこ	1	毒のあるきのこ。調理スキルを持つキャラに渡すと食料にできる
羽根	1	呪医スキルを持つキャラに渡すと「光る布地」が作れる
白髪草	1	服飾スキルをい持つキャラに渡すと獣用の防具が作れる
馬	19	戦車に2頭つけると、軽量コンテナを1つ装備できる
ミルク	1	ヤギをつれていると、定期的にアイテムに追加される。食料になる
干し肉	8	保存性の高い携帯食料。万が一のために、1つは常備しておきたい
紐	1	家畜スキルを持つキャラに渡すと、「トラップ」を作れる
シカ	20	森林を守る神の象徴とされる動物。祭りの日に生け贄にされる
緑の金鉱石	2	呪医スキルを持つキャラに渡すと「緑の呪い印」が作れる
青の銅鉱石	2	呪医スキルを持つキャラに渡すと「青の呪い印」が作れる
赤の水銀鉱石	2	呪医スキルを持つキャラに渡すと「赤の呪い印」が作れる
緑の呪い印	2	装備すると、戦闘中に緑の魔法が使えるようになる

戦闘 最後に勝つのは強い奴! 戦いの中に活路を見いだせ

何の危険もなく探索の旅を進められればいいけれど、そこは都市も人も退廃した世界のこと。ときには砂漠にはびこる盗賊と、一戦交えなければならないこともある。いつ敵と出会ってもいいように、都市でほかの隊商を相手に戦いの経験を積んで、「戦闘」の能力を鍛えておくといいだろう。

戦闘の基本1 ◉攻撃順番を把握しよう

戦闘中は原則的に、奥から順に味方のキャラが攻撃したあと、敵のキャラが奥から順に反撃してくる。このルールさえ覚えてしまえば、先頭（1番奥）にいるキャラが防御している相手のガードを崩し、2番目以降の仲間が集中攻撃を仕掛ける…といった感じで効果的な作戦を立てられるぞ。基本的には、味方全員で敵単体を攻撃して、確実に戦力を減らしていくのが有効だ。

▲攻撃順番を考慮した作戦は、いろいろと応用がきく。

▶敵の特徴や行動パターンを把握できれば、勝率はかなりUPするだろう。

戦闘の基本2◉「召喚」と「魔法」が勝利のカギ!

強敵との戦闘では、集団攻撃やHPの回復など、多種多様な効果をもたらす「魔法」の力が不可欠。そこで、最後は戦闘中に使える魔法の1部をリストで紹介！　名前を見ただけでは効果がわかりにくいものもあるので、名前とあわせて効果もしっかりチェックしておこう。

魔法リスト

名称	効果
ヒール	指定したキャラのHPを回復させる
カウンター	敵の通常攻撃に対してカウンターで反撃する
シールド	敵の特殊技を無効化する
ファイアボール	火の玉で敵1人を攻撃する
ライトニング	稲妻を落とし、一列に並んでいる敵にダメージを与える
アイスブレス	氷の息で敵1人に大きなダメージを与える
クラスダウン	指定したキャラのランクを1つ下げる
ため	自分の戦闘レベルを上げる
クラスアップ	指定したキャラのランクを上げる
雨乞い	雨を降らせる
嵐	嵐を吹かせる
クリティカル	1回だけ、確実にクリティカルを出す
エナジーボルト	ライトニングよりも強力な稲妻で攻撃する
捕らえる	弱っている獣を30%の確率で捕らえる
キツネ呼ぶ	フォクスを召喚して一緒に戦ってもらう
ヤギ呼ぶ	ヤギを召喚して一緒に戦ってもらう
カエル化	カエルに変身して戦う

Q：獣を捕まえて仲間を増やしたいのですが、なかなか捕らえることができません。なにかいい方法はありませんか？
A：獣を仲間にできる「捕らえる」の能力は、成功確率が30%と低く、なかなかうまくいきませんよね。そこでオススメなのが、仲間全員に「トラップ」を装備させて、みんなで「捕らえる」を使う作戦。これだと30%の確率でも4回チャンスがあるので、成功率がグッとアップしますよ。あとは根気で勝負です！

魔法使いになる方法

「魔法使い」というキャラそのものの設定に凝ったゲームは多かったけど、いわゆる「学問」としての魔法を扱うものは珍しい。実際勉強とか図書館とか、けっこう俗っぽくもリアルな用語も多いし。しかし、プレイヤーはいつしかそこからファンタジックなものを生み出す不思議な感覚のトリコになってしまうのだ。（一輝）

今回は、基礎攻略編として、プレイヤーキャラが１つの魔法を覚えるまでを実際の課題に即して、世界観紹介も交えつつ進め方のキモを学んでいこう。

発売中 A・RPG	▶¥6,800　▶テイジイエル
	▶MC(1ブロック)

基礎なる卵からの脱却、最初の課題をクリアするために

このゲームでは魔法修得の段階として、知識として覚える→巻き物に魔法を焼きつけて使えるようにする→巻き物なしで魔法を使えるようにする、の３段階あり、師匠から出された課題の魔法は巻き物なしで使えるようになって初めてマスターとなる。この３段階で重要なのは「魔法を焼きつける」部分で、必要な薬草などを実際に集め、儀式を行って巻き物を完成させる必要がある。薬草の所在についてヒントが少ないのと、焼きつけに失敗すると最初からやり直しになってしまうのがキビシイところだろう。そこで今回は、最初の課題を進めつつ効率のいい魔法修得のポイントを紹介していこう。

◀１つの課題に対してあたえられるのは、約１カ月。時間を有効に活用しよう。

◉立派な魔法使いになるために

プレイヤーは、魔法使いの家で師匠と共に生活している。その行動は、(1)家の中で魔法の研究や学習をする、(2)フィールドで情報を入手したり、魔法の材料を採取する、の２つに分けられる。１回の行動で１日を使うので注意！

▶家の中の行動では時間がアッという間に過ぎてしまう。日付の確認を忘れずに。

屋内の１日は「図書館で本を読む」、「師匠から学ぶ」、「研究室で調合」、「自習」という行動で過ぎていく。それぞれの行動は同じ目的のようだが、結果はそれぞれ異なってくる。

▲本を読む場合、魔法の内容にかかわらず１日経過。時間を大切に。

今、自分が「知識として魔法を覚えようとしている」のか、「巻き物を作ろうとしている」のか、また魔法の種類に合わせて勉強方法を選ぼう。

主人公キャラと難易度の関係

ゲーム開始時に選べる３人の主人公たちは、初期能力に大きな差はないが、師匠から与えられる課題によって難易度が変化するぞ。10問の課題をクリアする事で１プレイ終了。つまり期間と環境が同じなら３人の主人公と難易度の関係は右図のようになる。それぞれ本筋のシナリオも違うので、単純に難易度で主人公を選んでしまうわけにもいかないが、ゲームに慣れる意味も含めてライムから順にプレイするのがいいだろう。

易 ◀ ライム　ベリー　ナッツ ▶ 難

ライム	ベリー	ナッツ
第１課題をクリアするにはとにかく「勉強する」。この課題を修了すれば遠出もできる。	第１の課題は魔法の完成。材料集めにムダな時間をかけないことがポイントになるぞ。	魔法のマスターが最初の課題。時間をかけて、じっくり勉強しないと失敗も多くなるぞ。

ベリーの場合

東方の魔法使いのもとで修行を重ねる女の子。ごく普通の明るい女の子だが病気で母親を亡くし、父親は現在行方不明となっている。父親の失踪が、彼女の魔法使いとしての道に多大な影響を与えることになるようだ。

課題 干しブドウ創造の魔法を作成する

課題の内容など、難易度のバランス的には並のベリー。必要な材料の数やプロセス数などは段階的に増えていく。課題の期限（１つの詩＝24節）以内の過ごし方としては、最初からフィールドでの材料採取に時間を割くことが多くなるので、基本的にはレシピで必要素材をチェックしてから採取、その後一気に勉強……という流れが効率的だ。

魔法の作成とは？

主人公たちは、師匠に教わったり、本で勉強をすることで魔法を使えるようになっていく。ただし、最初の段階では巻き物に魔法を焼きつけ、魔法を発動させるアイテムを作りこれを使うことでしか魔法を使うことはできない。この巻き物を作るまでが「魔法の作成」だ。手順としては、魔法の勉強、材料の採取そして調合という３つのプロセスが必要になる。ゲームの序盤では、師匠が教えてくれる魔法が多いので、やみくもに材料を探すより、まず勉強に時間を費やすことにしよう。

◀調合のときは、薬草の加工（煮る、すりつぶすなど）方法も重要だぞ。

1◉「ドルニースントゥルー」を入手する

まずは「東のイバラの森」で、ミミズを見つける。その後、南西にある「モールの洞窟、南の島への近道」へ行き、洞窟の行き止まりの水辺に群生している「ドルニースントゥルー」を採取。この薬草は「森の街」で購入することもできるが、高額なのでめんどうくさくてもこの方法で入手だ。

2◉「ボトネオラム」を入手

南方に位置する「南の森、ながれゆく川と草原」に最初に行くと、女の子に出会う場所がある。もう一度その場に向かうと、前と同じ場所に「！」マークが表示される。ここに「ボトネオラム」がある。これで材料採取完了！

3◉学習率を100%にする

図書館で「マルセフとルカの、おもちゃの国物語第二章」を読むか、直接お師匠から魔法を学ぶ。勉強率が100%になった時点で調合に成功すれば課題完了！　ただし、調合用アイテムに余裕を持たせておかないと、調合に失敗して期限切れ…なんてことにもなりかねないので注意しよう。

4◉研究室で調合する

ここでは、レシピどおりに調合することが目標。調合にはレシピ調合とマニュアル調合の２種類あるが、マニュアル調合は失敗することがあるのでレシピ調合を選ぼう。期間内に魔法を作成し、師匠に報告に行って初めて課題クリアとなるので、調合が終了しても気を抜かないこと。

師匠に会えば完了！

Q：図書館にある本によって勉強率は変動しますか？　また、本から学ぶのと師匠から学ぶのでは勉強率に差があるようですが、どちらが得なのでしょう？
A：同じ本から学べる魔法でも、魔法の種類によって上昇する勉強率には違いがあります。効率のよい本を見つけるのが勉強のコツといえるでしょう。師匠から学ぶ場合は、勉強率の上昇する値に変化はありませんが、こちらは学べる魔法の数に限りがあるので、最終的には図書館通い…ということになるでしょう。

ライムの場合

3人の主人公の中で最年少の魔法使い見習い。修行中に、ある伝説が事実であることを知り、それをきっかけに本格的な魔法使いへの道をめざす。性格は活発で、ベリー以上にコロコロ変わる表情がチャームポイント。

課題 パン創造の魔法をマスターする

ライムは初心者向きのキャラクターで、序盤の課題に難問と呼べるものはない。ところが、シナリオが進み6問目の課題を出題されるあたりから、突然難易度がアップする。1つの課題に1カ月の期間をあたえられるのだが、最初の問題では時間が余り、最後の問題では時間がたりないなんてこともある。序盤で勉強のペース配分を身につけておこう。

POINT 2 魔法の学習とは

魔法の学習には、師匠に直接教えてもらうか、図書館に通って本から学ぶかの2種類がある。ただし、この行動だけしていれば魔法が使えるようになるわけではなく、これはあくまでも準備段階でしかない。勉強は、魔法を調合するときの結果に影響をあたえるのだ。レシピを持っていれば魔法の調合自体は実行可能だが、勉強率が低いと失敗する可能性が高くなるのだ。せっかくそろえた材料を無駄にしないためにも、調合を始める前にできるだけ勉強率を上げておくのがポイントだ。

◀図書館の「勉強率一覧」で、各魔法ごとの勉強率を確認することができる。

1◉師匠から教えてもらう

図書館をいくら探しても、「パンの創造」に関する本はない。この魔法は師匠から直接学ぶほか勉強の手段がない。師匠に教えてもらう場合でも、1回で1日経過してしまうので、勉強率が100%になるまで、とにかく勉強だ。

2◉次の課題にそなえる

単純に勉強だけしていれば、1週間もかからずに「パンの創造魔法」の勉強率は100%になる。ここで師匠に会いに行けば課題修了。だが、あたえられた1カ月をムダにしないため、すぐにクリアせずに屋敷の周辺を探索しておくといいだろう。

師匠に会えば完了!

CHECK 1歩進んだ魔法使いへ

魔法使いの屋敷での行動には以下のような意味がある。目的は同じでも、課題の内容によっては行動がムダになることもある。

図書館の利用方法

まずは「本を読む」で本棚から読みたい本を選ぶ。本のタイトルから、学べる魔法の内容まで判断するのは難しいうえに、行動に1日を費やしてしまうので乱読は禁物。読んだ本からは「魔法の勉強」と「レシピの入手」が可能になる。ゲーム序盤は、レシピによる調合で課題をクリアしていくので、勉強率をじゅうぶんに上げた後でレシピ探しをしよう。

材料を蓄える?

調合の材料は、屋敷の薬草箱に入れておくこともできるがその数は限られている。ムダな薬草を入れておくと本当に必要な物がストックできなくなってしまうので、必要のないものどんどんは売ってしまおう。どうしても見つからない材料を「森の街」で買わなければならないときに、お金があれば高額の材料も手に入れることができるのだ。お金はマメに稼いでおくこと。

魔法の使いみちについて

作成または、マスターした魔法は、フィールド上で使用することができる。コマンド選択画面の魔法の選択で「準備する」を選び、◎ボタンで使用。新しく手に入れた魔法は、次の課題クリアのヒントになっている場合が多いのでとにかく使ってみて、効果のある範囲や時間を確かめておくこと。また、その魔法がかかる対象(生物、無生物など)も確認しておくといいだろう。

ナッツの場合

3人の中では最年長で、落ち着きもある。「夢追い」という特殊能力を生まれながらに持つことや、出生が明らかでないことなど、自分自身も知りえない謎を持っている。魔法使いになる修行の中でそれは明らかになるのか?

課題 サボテンになる魔法をマスターする

最初から魔法を「マスターする」事が課題になるので、ムダな時間はいっさいない。フィールドでの活動も、できるだけ時間を短縮するために「魔法材料一覧」やレシピを常にチェックしておこう。また、フィールドで採取したものを売って、そのお金で街で材料を買ったり、本の乱読を避けることで時間をできるだけ節約すること。

POINT 3 「魔法のマスター」とは?

1つの魔法修行についての最終段階がこれ。巻き物を使用せずに魔法を使えるようになること。勉強~材料集め~作成ときて、ここでやっと下位魔法をレベルアップするための実践になる。下位魔法の巻き物をフィールドで何回か使っていると、突然巻き物なしでその魔法が使えるようになる。この時点でその魔法をマスターしたことになる。マスターするまでの回数は、キャラクターや魔法の種類によって差があるので、予備の巻き物が作れるよう、余分に材料集めをしておこう。

◀マスターしたら、その魔法の使い道についても自分で考えてみよう。

1◉「アルアシテリム」を採取する

「西方の谷間、憩いの泉」にあるはずのアルアシテリムはこの時点では、採取できない季節。今回は「森の街」で購入するしかないのだ。

2◉「ペルオミネス=リド」を採取する

今度は「東のイバラの森」へ。ペルオミネス=リドは、このエリア南西の川に囲まれた場所にある。いったん森を抜けて北側から回り込もう。

3◉「カクラコルム」を採取する

先に採取した「ペルオミネス=リド」のすぐ南に写真のイバラの大木がある。目指す「カクラコルム」はこの根元で手に入るぞ。

4◉師匠から教えてもらう

図書館の本なら、「ケオカオメリシム、南方のおかしな顔」から学べる。が、師匠のところへ行けば教えてもらえるのでここは師匠のもとへ。

5◉研究室で調合する

勉強率が100%になったら研究室へ。調合に成功すれば自動的に儀式室で巻き物への焼きつけに入る。次のステップで複数の巻き物を使用するので、この作業を繰り返して同じ巻き物を多めに作っておこう。

6◉上位魔法にする

魔法をマスターするには、魔法を焼きつけた巻き物を何回も使用すればOK。マスターするまでの使用回数は一定ではないので注意!

師匠に会えば完了!

Q:モンスターがけっこうジャマなんですが、簡単に撃退する魔法はありませんか?
A:高レベルなら「圧縮の魔法」がオススメ。効果は画面上すべてのモンスターにおよび、どんな属性のモンスターにも効果を発揮する強力な魔法だ。低レベルなら攻撃魔法よりも「砂ネズミ化の魔法」や、「イバラ化の魔法」など変化系の魔法でモンスターの攻撃を封じてしまうのがいいぞ。

FAVORITE DEAR
フェイバリットディア

ゲームを始める前にぜひ知っておきたい秘密データを特別大公開！
これさえあればゲームを有利にはじめられること間違いなしなのだ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

グラフィックがめっちゃキレイなこのゲーム。ちょっとギャルゲーっぽい雰囲気もあるけど、登場する勇者12人のうちわけは、男7人、女5人となっていて、実は男キャラのほうが多いんですよ〜。「主人公が天使」という設定もファンタジックだし、女の子にもオススメな感じです。ぜひプレイしてみてくださいね。（のび太）

発売中	▶¥5,800 ▶NECインターチャネル
SLG	▶MC(2ブロック)

序盤で役立つ妖精＆アイテムデータを一挙公開！

魅力的なキャラクターが多数登場するこのゲームでは、各キャラとのコミュニケーションの取り方がポイント。そこで今回の攻略では、勇者の信頼度を上げるのに役立つアイテムデータや、冒険の手助けをしてくれる妖精のデータをまとめてお届けしよう。会話や贈り物などのコミュニケーションをおろそかにしていると、勇者は任務を受けてくれなくなるばかりか、ときには行方不明で2度と会えなくなってしまうこともある。1人1人の好き嫌いをしっかり把握し、効率のよいプレイを目指していこう。

◀パッと見、頼りなさそうなフロリンダ。でも、戦闘力はピカイチなのだ。

◉どの妖精を仲間にするか？

プレイヤーを助けてくれる妖精は全部で4人いるが、仲間にできる妖精はそのうち2人。「せっかくプレイするんだから、お気に入りの妖精と」という人は、最初のガブリエルとの会話に注目しよう。実は、この会話中で登場する4つの質問に対する答えが、妖精の組み合わせを決定しているのだ。右の表に各質問（2択）で選んだ答えと、その結果仲間になる妖精の組み合わせをまとめておいたので、参考にしてほしい。

仲間になる妖精とその特徴

妖精	特徴
ローザ	索敵が得意。「勇者はいるけど敵がいないよ〜」とお嘆きの天使様はぜひ彼女をお供に。
シェリー	勇者発見の能力が高い。勇者がストレスで行方不明になったとき、特に役立ってくれます。
リリィ	可もなく不可もなく。HPが高めなので戦闘時に逃げ出すことが少ないのは助かる。
フロリンダ	戦闘能力はピカイチ。必殺カンガルーパンチの前にはボスクラスの敵も倒れるほど。

妖精組み合わせの法則

質問1	質問2	質問3	質問4	仲間になる妖精	
1	1	1	1	シェリー	フロリンダ
1	1	1	2	フロリンダ	ローザ
1	1	2	1	リリィ	シェリー
1	1	2	2	ローザ	リリィ
1	2	1	1	フロリンダ	リリィ
1	2	1	2	フロリンダ	リリィ
1	2	2	1	リリィ	フロリンダ
1	2	2	2	リリィ	ローザ
2	1	1	1	シェリー	フロリンダ
2	1	1	2	シェリー	ローザ
2	1	2	1	ローザ	シェリー
2	1	2	2	ローザ	シェリー
2	2	1	1	シェリー	リリィ
2	2	1	2	フロリンダ	シェリー
2	2	2	1	リリィ	ローザ
2	2	2	2	ローザ	フロリンダ

勇者の信頼度を上げるためのアイテム活用法

勇者にアイテムを贈ると信頼度が上下する（右の表で▲、△、▽、▼の順で喜ばれる）。ただし、勇者からもらったアイテムを、その勇者に贈り返すのは厳禁。信頼度がグッと下がってしまうのだ。プレゼントされたアイテムはほかの勇者に贈ってしまおう。大切にしておきたい気持ちもわかるが、持てるアイテムの数には限りがあるのだ。

ラツィエルから入手できるアイテム

天界のフロー宝物宮でAPと交換に受け取ることのできるアイテムのリストがこれ。APをケチらずガンガン受け取って勇者に与えよう！

名前	効果	消費AP	入手レベル	シーヴァス	レイヴ	グリフィン	フェリミ	ディアン	ヤルル	リュドラル	フィアナ	アーシェ	ビーシア	ナーサディア	ティア
ポーション	HP回復(小)	5	1	△	△	△	△	▼	▽	▽	▽	▽	▼	▽	▽
キャンディ	HP回復(小)	5	1	▼	▼	▼	▽	▽	▲	△	▽	△	△	△	▲
ドロップ	HP回復(小)	5	10	▽	▽	▼	▽	▽	△	▲	△	▲	△	△	△
天使の羽	HP回復(小)	10	1	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ハイポーション	HP回復(中)	50	10	△	△	△	△	△	▽	△	▽	▽	▽	▽	▽
ブレッド	HP回復(中)	50	20	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	△	△	△	△	△
ガブリエルの羽	HP回復(中)	100	30	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
オールポーション	HP回復(大)	100	40	△	△	△	△	△	△	△	▽	▽	▽	▽	▽
ケーキ	HP回復(大)	100	60	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▲	▲	▲	▲	▲
ガブリエルの翼	HP回復(大)	200	70	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
妖精の本	ストレス回復(小)	45	1	△	△	△	△	△	△	△	▽	▽	▽	▽	▽
妖精の羽	ストレス回復(小)	50	10	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	△	△	△	△	△
精霊の本	ストレス回復(中)	100	1	△	△	△	△	△	△	△	▽	▽	▽	▽	▽
ティタニアの羽	ストレス回復(中)	100	20	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	△	△	△	△	△
精霊の書	ストレス回復(大)	200	30	△	▽	△	▽	△	▽	△	▽	△	▽	△	▽
ティタニアの翼	ストレス回復(大)	200	60	▽	△	▽	△	▽	△	▽	△	▽	△	▽	△
歴史の本	正義感アップ(小)	100	40	△	△	△	△	△	△	△	▽	▽	▽	▽	▽
物語の本	正義感アップ(中)	100	1	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	△	△	△	△	△
勇者の本	正義感アップ(中)	200	30	△	△	△	△	△	△	△	▽	▽	▽	▽	▽
真実の書	正義感アップ(大)	200	60	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	△	△	△	△	△

勇者からプレゼントされるアイテム

このリストは、ゲーム序盤で勇者からもらえるアイテム。プレイヤーのレベルが上がると、プレゼントの種類はさらに増えていく。

アイテム名	効果	勇者名	シーヴァス	レイヴ	グリフィン	フェリミ	ディアン	ヤルル	リュドラル	フィアナ	アーシェ	ビーシア	ナーサディア	ティア
シャトーワイン	HP回復(小)	シーヴァス	▼	△	△	▽	△	▽	△	▽	▽	▽	△	▽
絹の手袋	防御力アップ＋α	シーヴァス	▼	[illegible]	▽	▽	△	▽	▽	△	△	△	△	△
青銅の剣	攻撃力アップ＋α	レイヴ	▽	▼	▽	▽	▽	▽	▽	△	▽	▽	▽	▽
鉄の剣	攻撃力アップ＋α	レイヴ	▽	▼	▽	▽	▽	▽	▽	△	▽	▽	▽	▽
古いコイン	素早さアップ＋α	グリフィン	▽	▽	▼	△	△	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽
きれいなコイン	素早さアップ＋α	グリフィン	▽	▽	▼	△	△	▲	▽	▽	▽	△	△	△
鈴	ストレス回復(小)	フェリミ	▽	△	▽	▼	▽	△	△	▽	△	▽	△	△
カスタネット	ストレス回復(中)	フェリミ	▽	△	▽	▼	▽	△	△	▽	△	▽	△	△
苦い薬	HP回復(小)	ディアン	▽	△	▽	▽	▼	▽	▽	▽	△	△	△	▽
よくきく薬	HP回復(中)	ディアン	▽	△	▽	▽	▼	▽	△	▽	△	△	△	▽
木彫りの像	正義感アップ(小)	ヤルル	▽	△	△	△	△	▼	△	▽	△	△	▽	△
木彫りのラッシュ	正義感アップ(中)	ヤルル	▽	△	△	△	△	▼	△	▽	△	△	▽	△
ボルンガの葉っぱ	HP回復(小)	リュドラル	△	△	▽	△	△	▽	▼	▽	△	▽	△	△
ボルンガの樹液	HP回復(中)	リュドラル	△	△	▽	△	△	▽	▼	▽	△	▽	△	△
お守り	防御力アップ＋α	フィアナ	▽	△	▽	△	▽	△	△	▼	△	▽	▽	△
ロザリオ	防御力アップ＋α	フィアナ	▲	▲	▽	△	▽	△	△	▼	△	▽	▽	△
赤いスライム	ストレス回復(小)	アーシェ	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▼	△	▽	▽
青いスライム	ストレス回復(中)	アーシェ	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▼	△	▽	▽
なわとび	素早さアップ＋α	ビーシア	▽	△	▽	△	▽	△	△	△	△	▼	▽	▽
鉄アレイ	素早さアップ＋α	ビーシア	▽	△	▽	△	▽	△	△	△	△	▼	▽	▽
公演チケット	ストレス回復(小)	ナーサディア	△	▽	△	△	▽	▽	▽	▽	△	△	▼	△
飲み屋の無料券	ストレス回復(中)	ナーサディア	△	▽	△	△	▽	▽	▽	▽	▽	△	▼	▽
クッキー	HP回復(小)	ティア	▲	▽	△	△	▽	▲	△	△	△	△	△	▼
手作りクッキー	HP回復(中)	ティア	▲	▽	△	△	▽	▲	△	▽	▽	△	▽	▼

武器や防具で信頼度アップ！

武器や防具は、装備できるものを贈ると信頼度が大きくアップするが、装備できないアイテムを贈ったときにも、実はわずかに信頼度が上がっている。APに余裕があるときは、片っ端から武器と防具を仕入れてどんどん贈ろう。まめな作業が大切だぞ。

▲たとえ装備できない武器や防具でも、信頼度を上げるためには有効な場合が多い。

称号レベル対応表

このゲーム中でのプレイヤーのレベルは「〜天使」などの称号で表される。称号がどのレベルにあたるかは下の表を参照のこと。

プレイヤーの称号	レベル
天使見習い	1
幼翼天使	2
準翼天使	3
正翼天使	4
成翼天使	5
翼宮天使	6
準能翼宮天使	7
正能翼宮天使	8
正能翼宮天使	9
準権翼宮天使	10
正権翼宮天使	11
権天使	12
準主翼宮天使	13
正主翼宮天使	14
主天使	15
準座翼宮天使	16
正座翼宮天使	17
座天使	18
準智翼宮天使	19
正智翼宮天使	20
智天使	21
準熾翼宮天使	22
正熾翼宮天使	23
熾天使	24
大天使	25
翼宮大天使	26
白位大天使	27
聖天使	28
翼宮聖天使	29
紫位聖天使	30
権天使長	31
能天使長	32
力天使長	33
主天使長	34
座天使長	35
智天使長	36
熾天使長	37
大天使長	38
聖天使長	39
聖熾天使	40

ポイントQ&A

Q：がんばって「聖熾天使」になったのですが、それ以降称号がちっとも上がりません。このゲームのレベルは40が最大なのですか？

A：プレイヤーの称号は「聖熾天使」が最高ですが、実はそれ以降もレベルアップはしています（最大レベルは99）。自分のレベルはセーブ／ロード画面で確認できるのでチェックしてみてください。ただし「聖熾天使」になって連撃を覚えたあとは、新しい魔法を覚えることもないので、ちょっと地味ですけど。

ウェルトオブ・イストリア

真の意味で「自由度が高い」本格的RPGがいよいよ発売。
攻略編第1回目は、主人公を強くすることをテーマにしてお贈りするぞ。

PS I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

細かく設定されたシステムなどから、「これはかなりマニアックなRPGで、気合いを入れてプレイしないと大変なんだろうなぁ」と思っていたのですが、実はサクサクと気楽に遊べました。たくさんの小さなシナリオで構成されているため、毎日1〜2時間ずつプレイするだけでも、充分に楽しめる作品です。（久本）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC（3ブロック）

突発的な戦闘イベントで勝利するための、戦力増強術を伝授!!

「ウェルトオブ・イストリア」では、一度シナリオが発生すると、基本的にはそれを終了させない限り、新たなものには取りかかれない。つまりシナリオの掛け持ちが不可能なのだ。シナリオには、途中で必ず戦闘が発生するものがあり、ほとんどの場合、負けるとゲームオーバーになってしまう。このイベント戦闘で戦うことになる敵の強さは、主人公のレベルを基準にして変動することが多く、こちらがレベルアップしただけだと、いつまでも同じように苦戦させられるぞ。確実にイベント戦闘で勝利するためにも、レベルアップ以外の方法で主人公を強化しておく必要がある。その方法を優先度別に紹介するぞ!!

◀敵のレベルは、主人公のものより2〜3ぐらい上になっていることが多い

▶パーティを組めば、それだけ敵の攻撃が分散するので戦いやすくなる

戦力アップのために

1●武器・防具を購入する……………優先度★☆☆
武器や防具を装備するためには、器用度や筋力などのステータスが、一定数値に達している必要がある。武器防具は高価なので、こまめに買い換えたりせず、まず体の各部位を均等にカバーするように購入していくこと。戦闘で苦戦し始めたときが、買い換えのタイミングだ。

2●新しい技能を修得する ……………優先度★★☆
技能は一度修得してしまえば、ステータスの上昇や装備品に合わせてその効果が高まっていくので、ずっと使い続けることができる。早めの購入をおすすめしたい。特に武器技能に関しては、「スキル・コンボ・システム」を見つけ出すためにも種類をそろえておこう。

3●仲間を見つけてパーティを組む………優先度★★★
戦力強化のための、最重要課題がこれ。主人公が1つの職業を極めていくと、強くなる反面、苦手なことも増えていく。それを補うためにも、違う職業の仲間を必ずパーティに入れておこう。仲間を見つけ出すためには、それぞれが出現するシナリオをクリアする必要があるが…。

仲間にできる6人のキャラとその登場シナリオを公開!!

パーティメンバーとして、ずっと冒険をともにしてくれるキャラは全部で6人。ほかのパーティ参加者は、進行中のシナリオに合わせて登場するゲストキャラだけになる。レギュラーとしてパーティに参加できるのは2人までだが、一定の親交度を保っていれば、いつでも入れ替えは可能だぞ。ここでは、レギュラーメンバーが登場するシナリオと、各自が持つ技能内容を紹介しよう。

戦士 ベルフィン

【登場シナリオ解説】主人公がレベル3以上になるか、ファーベルの盗賊ギルドを3回目に訪れたときに発生するシナリオ［女戦士］で登場。また、街の人からシナリオキー［女戦士］を聞き出しても、このシナリオは発生する。ベルフィンの依頼を断わらないようにシナリオを進めれば、クリア後に仲間にできるぞ。盗賊4人との戦闘が発生するので、回復アイテム「コーラル」を1つは購入しておき、戦闘中は基本的にベルフィンのサポートに回ろう。
【能力解説】戦闘能力が高いので、パーティの主力メンバーになる。戦士だが、自前で持っているアイテムで戦闘中に回復することもできる。

所持技能：剣断ち　薙ぎ払い　圧殺撃　兜割り　破心牙殺

盗賊 イライナ

【登場シナリオ解説】テテの街の東にあるスラム街に、イライナの家がある。ここを訪ねて彼女からの依頼を受けるとシナリオ［女盗賊］が発生するぞ。ここで彼女の依頼を3回断わると、イベントが発生しなくなるので注意しよう。このシナリオで訪れる「ラシュアの町の洞窟」は、ランダムでモンスターが登場するし、イベント戦闘も発生する。通路の宝箱は「ミミック」なので、パーティが弱いと感じたら近寄らないように。
【能力解説】素早いので、先に敵の中に突っ込んでいくことが多い。戦闘時の陣形設定や行動を調整することで対応しよう。

所持技能：探索　開錠　聞き耳　ワナ　隠密　短剣斬り　短剣突き　松葉突き　斬命斬　落葉乱舞　短剣投げ

魔術士 チャイレン

【登場シナリオ解説】テテの町にいる露天商、シームに話しかけると発生するシナリオ［女魔術士］で登場する。チャイレンが登場して、シームにさんざん文句を言ったあげくに町から追い出してしまうという、彼女の気の強さがよくわかるシナリオだ。その後、主人公の頼りなさを気にして、チャイレンが強引に仲間になってくるぞ。このシナリオではイベント戦闘がないので、仲間にしやすいキャラクターだ。
【能力解説】遠隔攻撃ができる魔法が使えるので便利。敵の近くで戦わせないようにしておけば、援護射撃役として最良の働きをするぞ。

所持技能：マグナード　インナーブラスト　アイスカッター　ヒールウォーター　ファイアーボール　スリープ　パニック　チャーム

暁の僧侶 メルドン

【登場シナリオ解説】ファーベルにある暁の教会を4時から20時の間に訪れて、メルドンに話しかける。するとシナリオ［暁の僧侶］が発生して、ファーベルを東に出たところで、メルドンと力比べをすることになってしまう。戦闘で、先に相手にダメージを与えた方が勝ち、という変則勝負だが、勝敗に関係なくメルドンを仲間にすることができるし、もし負けてもゲームオーバーにはならない。安心して力勝負に挑もう。
【能力解説】筋力を大量に消費するが、「スマッシュ」などの超強力な攻撃が頼りになる。変なキャラクターだが、イチオシの能力を持つ。

所持技能：ライズストレングス　ヒーリング2　キュアリング2　ホーリーウェポン2　スマッシュ　スウィングショット　ロールボマー　パワーストライク

夕闇の僧侶 ミュー

【登場シナリオ解説】武器（盾でも可）を装備して、ほかに誰か仲間がいる状態でファーベルの夕闇の教会へ入る。ミューの探索を承諾すると、シナリオ［夕闇の僧侶］が発生するので、マップ北、ファーグラントにある「マンティコアの洞窟」へ行き、ミューを助け出そう。ミューを発見した直後と、洞窟を出る時の2回にわたってイベント戦闘が起こる。ミューが死にやすいので、「コーラル」を2つは持っていきたい。
【能力解説】戦闘補助系の魔法が多いので、今ひとつ足手まといのような感がある。後衛にまわして、敵と直接接触しないようにさせよう。

所持技能：ライズセンス　ヒーリング3　キュアリング3　ディスペルマジック3　ディテクト3　スローダウンストレングス　ブルーピラミッド　デストラクション　サンバーンフラッシャー　スマッシュ

至高の僧侶 アイリーン

【登場シナリオ解説】夜中に上ラシュアの町に入ると、［泣き女］のシナリオが発生。このとき建物の中に入ったり、上ラシュアを出てしまうとシナリオが終了してしまうので注意すること。一軒の家の前で泣いているバンシーを見つけると、彼女が家を指さす。翌日、その家の娘アイリーンの護衛の依頼があるので引き受けよう。夜中に町の外へ向かうアイリーンを追いかけると、町の外でラミア3体と戦うことに。勝利すれば、翌日以降ラシュアの至高の教会で、シナリオ［至高の僧侶］が発生、アイリーンが仲間になる。
【能力解説】アンデッド系の敵に対して、絶好のサポート役になるぞ。

所持技能：スマッシュ　ファーライト　フォース　ヒーリング1　キュアリング1　ディスペルマジック1　ホーリーウェポン1　ターンアンデッド1　ホーリープロテクション　サンダーボルト

Q：シナリオキーが次々と入手できるのですが、いちいち町の人に聞いて回るのが大変なんですけど……。
A：このゲームでは、ほかのRPGほど町の人から情報を集めて回る必要がない。と言うより、ほとんど会話をしなくてもゲームを進めていくことは可能なのだ。別にシナリオキーがなくても発生するシナリオは多いので、無理に集めなくてもいい、というのがこのゲームの自由な部分でもあるぞ。

ココが違う!! KCEスクール 平成11年4月入学者願書受付中

ここが違う1
初心者は予備校からスタート! 予備校は無試験で入学可能!

コンピュータの知識がない人でもKCEスクール予備校から始めれば大丈夫。
KCEスクール予備校で基礎知識を1年間学び、本校へ入学できるだけの技術と知識を身に付けます。しかも、予備校は無試験(簡単な適性検査のみ)で入学が可能だから、誰にでもクリエイターになれるチャンスはある。

ここが違う2
コナミグループの全面的なバックアップを受ける人材養成機関

KCEスクールは充実した教育環境のもと即戦力のプロ育成を目的にしたスクールです。
育成に関してはコナミグループの全面的なバックアップを受け、コナミ開発会社と直結したネットワークで最先端の開発技術を学ぶことが出来ます。

ここが違う3
卒業生はコナミへの無試験入社可能 コナミ以外への就職もバックアップ

KCEスクール実践校の課程を修了し、卒業した学生はコナミへの無試験入社特典が与えられます。
また、進路相談室を設置して、コナミ以外への企業への就職も全面的にバックアップ。進路面でも学生にとって充実した環境でクリエイターを目指せます。

資料請求方法
※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

[記載事項] 1.住所(郵便番号、県名も記載して下さい) 2.電話番号 3.氏名(ふりがなをつけて下さい) 4.年齢 5.性別 6.在学学校名・学年(お勤めの場合は最終学歴・会社名) 7.掲載誌名
[請求先] 〒106-0032東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局
TEL 03(3224)0573(代)
(お問い合わせは 9:00〜17:00 土曜・日曜・祝祭日を除く)

特別入学説明会のお知らせ

KCEスクールでは下記日程でコナミ開発者の方をお招きしての特別入学説明会を実施します。
参加ご希望の方は、電話またはE-mailでお申し込み下さい。
なお、座席数に限りがありますのでお早めに申し込み下さい。

■特別入学説明会■

日程:平成11年3月6日(土)
場所:KCEスクール東京本校・神戸本校
時間:両日とも午後2時開始
講演:東京本校　実況ワールドサッカー開発者
神戸本校　実況パワフルプロ野球開発者

特別説明会に参加出来ない人は毎週水曜日・金曜日午後6時から東京・神戸での説明会にご参加下さい。

KCEスクール 短期コースのお知らせ

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

■開講するコースは次のコースです。

3DCG アニメーションコース
平成11年4月開講　全10回(3ヵ月)

選考試験追加実施

KCEスクールでは、3月末に追加試験を実施します。

実施日:平成11年3月30日(火)
申込締切
平成11年3月26日(金)必着

会　場:KCEスクール東京本校

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生 募集中!!

TEL 03(3224)0573

コナミは東証・大証一部上場会社です。

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校
- マルチメディア第1研究室
- マルチメディア第2研究室

ウラワザデータベース Ver.10.0

本誌の隔週刊化&Dの月刊化という勢いで、DPSも遂に100号達成！　刊行ペースが上がってかなり苦しいこのコーナー、これからもオイシイ情報待ってます(他力本願)

編集部情報　バトル昆虫伝

★かなり使える隠しコマンド

採集した昆虫を使って迫力の３Ｄバトルが楽しめる『バトル昆虫伝』のお得なコマンドを一挙公開。①日付変更：町ＭＡＰ（移動画面）で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚上または下で、日付を自由に調節できるぞ。②ポケステアイテム増殖：ポケステのアイテム使用画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚右＋□を同時入力すると、ポケステの各アイテムが１つずつ増える。③バトルクリア：ＳＬＧ画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚下＋△を同時入力すると、強制的にプレイヤーの勝利となる。④昆虫のレベルアップ：ＳＬＧ画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚上＋×を同時入力すると、昆虫ユニットのレベルが１ずつ上がっていく。４つのコマンドを使えば、楽にクリアできる。

▶昆虫のレベルと日付に注目！序盤ですでに最大レベルまで育っているぞ。

編集部情報　クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび！世界一周〜

★隠しステージ発見Ⅰ

『クラッシュ３』の隠しステージを一挙公開。まず、ステージ１〜25のタイムアタック（どこでも構わない）でトロフィーを５個獲得すること。すると、タイムネジネジマシーンの中央に隠し足場が出現。足場に乗ると、５つの入り口が用意された秘密のワープルームに移動する。ここでは、獲得したトロフィーの数に応じて入れる入り口が決まっており、最終的に25個のトロフィーを獲得すれば、すべての入り口に入れる。ここで『クラッシュ３』の担当者直々のアドバイスをひとつ。ステージ30「くぐれ！　クラッシュ」に出現する輪をくぐるときにスピンアタックをすると加速できるぞ。

▲ここでスピンアタック！　これを知らないと、パーフェクトクリアは不可能らしい。

◀トロフィーを５個取るたびに新たな入り口に入れるのだ。

編集部情報　クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび！世界一周〜

★隠しステージ発見Ⅱ

引き続き『クラッシュ３』の情報を紹介だ。ステージ14「じわれのハイウェイを　ゴー！」に出現する宇宙人の看板に突っ込むと、ステージ31「はっけん！　カリブのだいじけん」に行くことができるぞ。また、ステージ11「ベイビーＴで　つっぱしれ！」でジャングルートに進んで、２匹目のバタバタプテラにわざと捕まってみよう。すると、ステージ32「はっけん！　たんけんベイビーＴ」に進むことができるのだ！　以上、すべての隠しステージをクリアすると、あるイイことが用意されているらしいぞ。さらに、オマケ情報をもうひとつ。前作では踊り狂うクラッシュくんの実写ムービーが話題を呼んだが、今回もとっておきのオマケムービーが隠されているぞ。方法は簡単で、✚下＋△＋L1＋R2を押しながらソフトを立ち上げるだけでＯＫ。成功すると何やら怪しげなテロップと、ともにムービーが流れ出す。ただし、これを終わるには１度リセットしなければならないので注意！

◀何やら怪しい看板と思っていたけど……。この看板に思いっきり突っ込めば、隠しステージへ！　もしかしたら、偶然に入ってしまった人もいるかも。

▲バタバタプテラに連れて行かれるクラッシュ君。ただし、２匹目以外に捕まってもイイコトは何もないのであしからず。

LV50　スノボキッズプラス

★ちょっと嬉しい隠しコマンド

『スノボキッズプラス』に、嬉しい隠しコマンドが見つかったぞ。タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間に、以下に紹介するコマンドを入力しよう。①隠しステージ：✚上、下、左、右、（L2×10）、（R2×10）、㊝。②隠しキャラ：L1、R1、R2、L2、L1、R1、R2、L2、㊝。③スペシャルボード：✚左、上、右、下、上、上、上、下、下、下、㊝。以上、各コマンドは一度セーブしないと併用できないので要注意！　また、隠しステージだけはタイトルに戻るたびに入力し直そう。

◀羽……こんなモノで滑れって言われてもと思いきや、なかなか使い勝手がいいかも。

LV20　大運動会GTO

★かなり厳しい出現条件

ＳＳから始まり、ＯＶＡ、コミック、ＴＶを経てついにＰＳに登場した『大運動会』の隠しキャラを大公開！　難易度やコンティニュー回数は関係ないので、「ストーリーモード」の最終ステージまで進むこと。主人公のあかりは、体力ゲージ最大の状態を保つと点滅を始め、この状態を数秒間維持するとゲージが真っ白になる。このランナーズハイ状態で校長に勝つと、いつもとは異なるムービーが流れ、その後あかりの母親である巴との勝負が始まる。ここで彼女に勝つと、プレイヤーキャラとして使えるようになるのだ。ちなみにランナーズハイ状態は、加速したり障害物に接触すると解除されてしまうので要注意！

◀伝説的なコスモビューティ御堂巴。コレはもう使うしか！

▲いつもとはひと味違うムービー＆エンディングが待っているぞ。

LV50　テーマアクアリウム

★そこそこ嬉しい隠しコマンド

イルカの飼育が人気を呼んだ『テーマアクアリウム』の小ワザを紹介しよう。まず、タイトル画面で○、△、□、○、△、□と入力してから「ニューゲーム」の「スタンダード」を選択してみよう。すると、初期設定の日本、アメリカ、オーストラリアに加えてエクアドルが選択できるようになっているぞ。この国はガラパゴス諸島での捕獲が可能で、ウミイグアナやガラパゴスオットセイなど貴重な種類が手に入るのだ。また、毎年５月の労使交渉時の小ワザもチェック。交渉が始まったら、相手の手に触れる寸前まで手を伸ばす。ここで、一気に手を引っこめると、相手は慌てて手を伸ばしてくる。画面半分辺りで再び手を伸ばせば、かなり安く交渉成立するのだ。

◀まだまだ隠しコマンドがありそう……。

◀ここまで欲張ると、時間が間に合わずに交渉が決裂してしまう。

LV50　トリッキー　スライダーズ

★なぜか『バイオ』な隠しキャラ

人気ＳＰＧ『トリッキー　スライダーズ』に、カプコンならではの奇妙な小ネタが見つかったぞ。タイトル画面で△、△、×、×、□、○、□、○と入力後、「フリーモード」を選択。キャラ選択画面でL2かR2を押すと、あの「バイオハザード」のキャラが登場するぞ。登場キャラはレオン、クレア、そしてゾンビの計３人。また、「シナリオモード」クリア後のオマケとして、２つの隠しコースが登場するぞ。コース選択時にニュージーランドかロシアに合わせてL1を押しながら選択してみよう。

▶妙に血色の良いゾンビ。シュプールを描く姿も様になっている……かも？

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（３名）／秋田県　宮路司くん、大阪府　山口耕児くん、秋田県　佐藤貴哉くん。LV20（１名）／東京都　松井慎也くん。

ウェルトオブ・イストリア

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

詳細なキャラクターメイキングと、シナリオピースの組み合わせで、自分だけの物語を作れることが魅力の『ウェルトオブ・イストリア』。従来のRPGとはちょっぴり違った感覚をもつこのゲームも、今回の「はじめて物語」と155ページの攻略さえ読めば、楽しい冒険ができるのです。

マルチシナリオ、マルチエンディング、自分好みの剣と鎧でグッドなRPG　その1

●RPG……原点の面白さを追って（TRPGからの歴史）

みなさんは「ＴＲＰＧ（テーブルトークアールピージー）」という言葉を耳にしたことがあるでしょうか。今でこそＴＶゲームの人気ジャンルの１つとして定着している「ＲＰＧ」ですが、その原型はと言えば、人間同士が集まって、物語をとりまとめるマスターと登場人物を演じるプレイヤーに別れ、お互いの会話によってシナリオを進めるといった地味な（笑）ゲームでした。例えばプレイヤーが「部屋に飾ってある絵を動かしてみた」と伝えると、マスターはそれに対し「床に入り口が開いて地下への階段が現われた。だが、その階段の下から怪物が昇って来る！」という風に、結果を答えます。机（テーブル）を挟んで自由に会話（トーク）するというプレイシステムにより、まさに無限のパターンでシナリオが展開するのを楽しめるのが、ＴＲＰＧなのです。このマスターをコンピュータに代行させることで、今日のＴＶゲームにおけるＲＰＧが始まったのですが、やはり人間のマスターに比べると、その自由度が制限されてしまうのは仕方がないことです。そのため、ＴＶゲームのＲＰＧは、独自のルールや演出を持つものへと変化し始め、特に日本では『ドラゴンクエスト』の登場以降、その変化が顕著なものになりました。そんな流れの中でも、ＴＲＰＧオリジナルの面白さを再現しようとする作品は何度か登場してきました。ＴＲＰＧがそうであったように、主人公の能力の設定・成長のさせかたを自由に選べ、いくつかの独立したシナリオを好きな順番や方法でクリアしていく。ただエンディングへ辿り着くことよりも、その課程を楽しむことに重きを置いたこれらの作品は、ＦＣだと『ダークロード』、ＳＦＣでは『ソードワールドＳＦＣ』や『ソウルアンドソード』、そして『ロマンシング・サガ』、ＰＣから各種家庭用ゲーム機に移植された『ソーサリアン』のように数々の名作を残しています。そしてこの『ウェルトオブ・イストリア』も、プレイヤーが自由な展開を楽しめる作品として登場したのです。

▲シナリオをクリアすることで大量の経験値が得られるのも、ＴＲＰＧらしいシステム。

ウェルトオブ・イストリア

マルチシナリオ、マルチエンディング、自分好みの剣と鎧でグッドなRPG その2

●「シナリオピース」と「シナリオキー」について

『ウェルトオブ・イストリア』には100を越える小シナリオが用意されていて、これらは「シナリオピース」と呼ばれています。この「シナリオピース」を発生させ、シナリオをこなしていくことで、プレイヤー独自の大きなストーリーが成り立っていくという仕組みなのです。「シナリオピース」を発生させるにはいろいろな方法がありますが、簡単で、多用する方法になりそうなのが、町の人々との会話でしょう。何度か会話を続けていると、町の人が冒険のヒントになりそうな情報を教えてくれることがあり、「シナリオキー」というものが入手できることがあります。これは◎ボタンを使って質問することができる、「シナリオピース」発生のための詳しい情報だと思えばいいでしょう。この「シナリオキー」について人々に質問したとき、さらに有益な情報を得ることができれば「シナリオポイント」が発生します。これこそ「シナリオピース」が発生する場所そのもののことで、地図上に緑色のチェックマークとして表示されます。この場所に行けば確実に「シナリオピース」を発生させることができますが、「シナリオピース」には発生時間が定められているものがあるので、一度にあまり多くを発生させないほうがいいでしょう。そういった意味でも、町の人と集中して会話するのは避けたほうがいいかもしれません。「シナリオピース」の中には、会話したその場ですぐに発生してしまうものもあるからです。ほかにも「シナリオピース」の発生の仕方にはいろいろなタイプがあります。パターンとして多いのが連続して発生することで、このときは1つの「シナリオピース」終了後に、続けて次の「シナリオピース」に入るかどうかを選択することができます。時間帯や主人公のレベルに関係したものもあり、装備品や仲間の人数が発生条件になっているものもあります。とにかく、いつ急に「シナリオピース」が発生するのかわかりませんので、常にセーブの習慣をつけておくことをオススメします。

▲「シナリオピース」発生中には「シナリオキー」が変更できないことに注意しよう。

シナリオピース フローチャート ～中盤まで～

時間軸

マルチなRPGポイント その3

WES

会話などでスカが必要になる感情スカシステム＝WES

L1＝怒る
L2＝泣く
R1＝構える
R2＝笑う

これだと思ったらボタンをすばやく2回押し!!

けっこう頻繁にしかも大事なシーンでスカしなきゃいけないので!

とりあえず対応ボタンは覚えておこう!!

盗賊ギルド
魔術師ギルド
至高の教会
暁の教会
夕闇の教会

この5つは技能がからんでくる.
登録すると職業が変化する

登録

シンボルをもらうだけで登録OK.
脱退もそのシンボルを返すだけなので目的に応じて職を替えるのも手。

たいていMAPチェンジすれば転職可能.

シンボルは装備しないと技能を使えないぞ

とりあえず鍵のかかった宝箱を開けるには,盗賊の開錠の技能が必要なので,こだわりがなければ常に盗賊がおすすめ!!

戦闘技能ギルドは技能を買うためのお店!

戦闘技能ギルド

記憶力と器用度を上げて修得しよう!!

マルチシナリオ、マルチエンディング、自分好みの剣と鎧でグッドなRPG その3

●さまざまな技能の修得方法について

主に戦闘中に使用することになる技能は、武器の種類別に存在する「武器技能」と、ギルドや教会で修得することができる「盗賊技能」「魔法」に分類されます。「武器技能」は、各武器ごとに6つ設定されていて、最初から使用できる3つの基本技能以外は、ファーベルにある戦闘技能ギルドで購入することになります。購入の際には、一定の記憶力と器用度が必要で、これが足りないと使用も購入もできません。これはほかの技能についても同じです。この技能の特徴として、各武器ごとに3連、5連のコンボが用意されており、戦闘中にその組み合わせを見つけ出せれば、好きな名前をつけて記録することができるようになります（スキル・コンボ・システム）。次の「盗賊技能」は、盗賊ギルドに入会すれば購入できる技能です。カギのかかった宝箱を開けたり、交渉して買い物の金額を下げたりと、戦闘時以外で役立つ技能がそろっています。この技能を使用するには、ギルドに入会するともらえる「シーフズピック」を装備しておかなければなりません。上級盗賊技能だと、さらに「シーフズキット」が必要になります。最後に「魔法」ですが、これは魔術師ギルドで購入できる「伝承魔法」と、暁・夕闇・至高の3つの教会で購入できる「神聖魔法」の2種類にわけることができます。魔術師ギルドでは入会と関係なく「魔術の触媒」がもらえ、これを装備すれば、低級の「伝承魔法」を使用することができます。ただし上級魔法を購入・使用したければ、ギルドに入会して「伝承の法典」をもらわなければなりませんが…。これが「神聖魔法」だと、まずどれかの教会の信者にならないといけません。教会はそれぞれ戒律が違い、覚えられる「神聖魔法」の内容も微妙に異なります。上級の「神聖魔法」を使用するためには、教会内での上級職に就いて、そこでもらえるシンボルを身につけないといけません。盗賊・魔術師ギルドと各教会、これらは掛け持ちができないので、ほしい技能を絞る必要があります。

▲戦闘以外でも使用できる「盗賊技能」は、なにかと役立つことが多い便利な技能。

各武器コンボ例

剣

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
剣3連	兜割り、薙ぎ払い、破心牙殺	35	0
剣5連	剣断ち、薙ぎ払い、紅乱舞剣、兜割り、破心牙殺	46	0

打突剣

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
打突剣3連	ピック、ブラッディークロス、ブラッドミスト	39	0
打突剣5連	ブラッドミスト、スラッシュ、ブラッディークロス、スターダスト、フィニッシュ	93	0

槍

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
槍3連	足払い、双竜突、竜牙突	23	5
槍5連	双竜突、双竜突、槍突き、渦潮斬り、竜牙突	41	5

打撃

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
打撃3連	スマッシュ、メガトンアッパー、パワーストライク	71	0
打撃5連	スマッシュ、スウィングショット、ロールボマー、メガトンアッパー、パワーストライク	92	0

短剣

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
短剣3連	松葉突き、松葉突き、落葉乱舞	14	3
短剣5連	短剣斬り、短剣突き、松葉突き、落葉乱舞、断命斬	55	3

斧

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
斧3連	斧突、弧斧断、払い割り	47	0
斧5連	弧斧断、薪割り、斧突、払い割り、怒号円舞斧	107	0

刀

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
刀3連	袈裟斬り、直突き、居合い抜き	23	8
刀5連	ツバメ返し、袈裟斬り、胴斬り、直突き、居合い抜き	41	8

弓

コンボ名	発生技能名	筋力	精神力
弓3連	狙射、双射、破魔矢	17	15
弓5連	双射、双射、双射、双射、双射	20	10

マルチシナリオ、マルチエンディング、自分好みの剣と鎧でグッドなRPG　その4

●仲間キャラクターの選び方と注意事項

今号155ページで、仲間キャラクターの見つけ方とその所持能力について解説していますが、実際、どのような基準でパーティメンバーを決定すればいいのか。普通、パーティプレイの場合、攻撃役、回復役、補佐役と、役割を分担しておくのが常識になっています。主人公が戦士系なら回復役の僧侶を入れよう、というわけです。ところがこのゲームの僧侶は、なかなか回復魔法を使ってくれません。逆に戦士であるベルフィンが回復アイテムを使ってフォローしてくれるぐらいです。しかも、各キャラクターは所持アイテムを無制限に使用するので、むしろ攻撃力が高い彼女の方がよっぽど便利なキャラということになります。盗賊は宝箱を開けてくれるくらいですし……。つまり、仲間は攻撃力を最優先に選んだほうがいいわけです。戦士のベルフィン、遠隔攻撃ができる魔術師チャイレン、攻撃力が高い暁の僧侶メルドンがオススメです。

▲遊んでみると内容は面白いので、一本道のＲＰＧに飽きたら一度は遊んでみて!

●プレイしてみて思ったことは……

ともすればマニアックになりがちな題材なのに、けっこう気楽に遊べるのはいいことだと思います。ただし主人公が簡単に強くなるため、あまり戦闘に緊張感がなく、敵とのエンカウントが単なる作業的なものと化して、めんどくささえ感じます。3Dで構築された世界は、人も町もフィールドもスケールが統一してあり、それはそれで良いのですが、リアルな頭身なので登場人物たちの見た目にあまり個性が見られず、感情移入がしづらくなっているのです。しかも同じような会話をする人物が多いため、真剣に仲良くなろうという気が起こらず、ましてや結婚(ゲーム中には結婚もできます)なんて……といった感じでした。各シナリオの数や内容はとてもバランスがいいので、全体的に見た目で損をしている、というのが正直な感想です。次回作では2頭身キャラを登場させたり、斜め見下ろし型のフィールドにするなど、ユーザーになじみやすくしてみては、と思います。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、マンガ家、詩人……などなど、いろいろな肩書きを持つ人。さらに今回、ハムスター博士、文鳥催眠術師という一面が明らかに！

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

ついに３桁の大台に突入したDPS。うかれ気分で電撃コラムスもドーンとリニューアルしちゃいました！

★「正直に生きようキャンペーン」おしまいっ！

電撃ＰＳ100号おめでとうございます。ついでにこのコラムも10回目でちょっぴりおめでたいのです。お赤飯。

さて、今回はゲームメーカーの就職試験における「面接」のお話をしましょう。

面接官が質問に尽きたとき、履歴書からネタを拾うのはママあることです。このときネタとして使われがちなのが趣味、特技です。これはないがしろにはできませんね。

私は今まで、趣味は無難に「音楽鑑賞」にしていましたが、実はこれは危険きわまりないことなのです。「どんな音楽を聴きますか」と質問されて、正直に「戸川純とか」なんて答えられるわけないし。ＣＤ１枚も持っていないクセに「ク、クラシックです！」と答えて、もしもそこんトコを詳しくツっこまれたりでもしたら？

そのような墓穴を掘らないために、８方向から質問されても自信を持って答えられることを書くのがベターです。

そもそも、趣味ってなんだ？　若さってなんだ!?　教えてギャバン！　というわけで、辞書で調べてみました。趣味→たしなみとしてする芸事や勉強。これは「音楽鑑賞」改め「ハムスターの研究」でバッチリ。軽〜く１時間は語れます。そして特技はというと、特技→特別すぐれた技能。こりゃあ、「ワープロ」なんて書いてる場合じゃありません。自分が人より特別にすぐれていること……あっ、ないよ！　と思ったら、１つだけありました。それは「文鳥に催眠術をかける」こと。たぶん、これができる人はあんまりいないと思うんですよ。うん、これはイケる！

こんなに完璧な履歴書を送ったにもかかわらず、このときは書類選考で不合格となり、残念ながら面接には至りませんでした。このようなジンクスができてしまい、次回履歴書を書く際にはどうしたらいいのか、ますます解らなくなってしまいました。チビッコのみんなは、真実と嘘をホドホドに使い分けて書きましょうネ。それが大人への第一歩ですわよ。

★『FFⅧ』について思うことあれこれ…

前回に続き､今回も『ＦＦⅧ』関連の話をしよう。『Ⅷ』は、発売前から「毀誉褒貶の激しい『ＦＦ』になるだろうなぁ」とは想像していたのだが、そのことについて、僕なりにまとめておきたいと思う。

レビューで100点おすすめをつけたくらいだから、僕にとって『ＦＦ』を褒めるのは割と簡単な作業だ（笑）。とは言っても、じゃあ『Ⅷ』は批判されるところが何一つない完璧な作品であるかというと、実はそうでもなかったりする。まずはそれについて軽く触れておこう。

なにより残念なことだが、『ＦＦⅧ』には操作性についての問題点が散見される。主な問題点としては、イベントの発生するポイントの「当たり判定」が小さいため、思わぬところで詰まってしまうことが挙げられる（しかも、その判定が小さいかと思えば大きいところもあったり、なんだか妙だ）、前作から引きずっている問題点なのだが、どこに入れるのか、どこから出られるのかがわかりにくい（特にディスク３の後半には、わかりにくい場所がある）。また、パーティ切り替え時のジャンクションの交換が面倒くさい、および、若干ながら理不尽に感じられる部分がある。ジャンクションは、パーティの強制切り替えが多いこととも相まって、かなり面倒な印象を与えるだろう。

こうした点で、『ＦＦⅧ』は荒いところもある作品、とも言えるわけだ。

他には、どんな問題点を感じる人がいるだろう。

「魔法をドローするのが面倒である、あるいは作業化してしまって退屈だ」という人もいるかもしれない。ところが、ホンの少しだけ発想の転換を試みてほしい。もし本当に魔法をドローするのが面倒だと思うのならば、ドローしなければいいのだ。極端に聞こえるかもしれないが、実際に僕がレビューのためにプレイしていたときには、ディスク２以降は実質的に「まったくドローしなかった」。それでしっかりクリアはできたのだから、そういう意味でも問題はないはずだ。もしも、ドローせずに先に進んで、それが原因で苦戦するようなことになれば、そこで自分のジャンクションに問題がないかどうか考えてみるのも、『Ⅷ』の大きな楽しみの１つだ。

確かに「ドロー」は『ＦＦⅧ』が提唱する新しいシステムで、ユーザーがやれることの１つだ。だが、それをあえて「やらない自由」もまた、ユーザーのものなのだ。特に『ＦＦ』はボス戦以外はたいていの場合逃げることができるので、戦闘自体を最小限にとどめることもできる。

このドローもそうだが、『Ⅷ』で最も問題視されそうなのは、やはりシステム、それもジャンクションを中心にした戦闘に関係する部分だろう。

そこから考えると、もしかするとだが単純に「バランスが悪い」というふうに感じる人もいるかもしれない。これは前回書いたこととつながるのだが、今までの『ＦＦ』のお約束……というか「常識的なＲＰＧのお約束」の大半を、『Ⅷ』があっさり捨ててしまっていることと、少なからず関係がある。まず、味方のレベルに応じて、敵のレベルが動的に変動するために、「レベル」そのものの意味が比較的薄い（自分たちのパラメータの上がり方に対して、敵のパラメータの上がり方は相対的に低いらしく、レベルが上がれば多少は楽にはなるが）。わかりやすくいうと「レベルアップで強くなった」という実感があまり感じられないシステムになっているワケだ。

では、キャラは強くならないのかといえば、決してそうではない。レベルよりもジャンクションと魔法の組み合わせによるパラメータの向上の方が遙かに大きいので、ジャンクションを理解して使いこなせば、圧倒的に強力なキャラクターを作ることができる（実際、今、僕は２回目のプレイ中なのだが、圧倒的に強い。ボスにさえ、負ける気がまったくしないくらいだ）。要はキャラクターのレベルがいくら高くても、うまくジャンクションをしていなければ、低いレベルで見事なジャンクションをしているキャラより、相当苦戦するようになっているのだ。逆にいえば、プレイヤーの理解と工夫によって、低レベルでもクリアできるし、高いレベルでも苦戦するというシステムなわけで、個人的には極めて面白いのだが、従来の「レベルを上げれば単純に強くなるシステム」に慣れ親しんだユーザーにとっては、「バランスが悪い」と感じられても無理はないだろうか……。

さて、ここで戦闘についてまとめておこう。まず、ジャンクションによる戦闘は創意工夫でほとんどあらゆる難局を切り抜けられる非常に面白い戦闘システムになっているのは確かなことだ。ただ、ジャンクションの説明はマニュアルでも中途半端だし、チュートリアルにもわかりにくい説明しかなく、「これですべてを理解しろ」というのは、ちょっとムチャかなぁとは思う。このあたりは本当にもうちょっと考えてほしかった。せっかくのいいシステムなのだが、それを伝えきれない＝十分に理解されないのは、つくづくもったいないと思うのだ。

戦闘からは離れるが、『Ⅶ』でも話題になった「これはゲームをプレイしているのか、ムービーを見ているのか、わからなくなる」という意見を持つ人もいるかもしれない。これについては、もう仕方がないだろう。「今までのゲームのスタイルを少し離れてゲームを見てみよう」と僕は言ってあげたい。むろん、今までのスタイルもあってしかるべきだし、まったく否定するものではないが、『ＦＦ』のスタイルは「イベントを映画的な技法で見せつつ、その中にゲームとして動く部分を組み込み、両者が融合した形で盛り上げる」もので、しかも『Ⅶ』から『Ⅷ』になる過程で、それが大幅に改良されており、なおこれからも進化していくスタイルだと思われる。その過程にあり、かなりの完成度を持っている作品だということは、万人が認めるところだろう。今の『ＦＦ』が進んでいる方向は、少なくとも、今のところは致命的に間違っているとも思えないし、別段、批判されるようなものだとも思えない。あえて、批判するとすればだが、質を問うことはできないでもない。少々、古今の有名映画からの引用が過ぎると思うのだ。もうちょっとオリジナリティがあってもいいのではないだろうか。

また、この「ゲームかムービーか」という問題意識を持ってみると、また新たな問題も見えてくる。それは、「ＲＰＧの主人公は、プレイヤー自身でなければならないのか？」「ＲＰＧは自由度は高くなければならないのか？」ということだ。これを真っ向から考えようとすると、大変なのでここでは割愛するが、今の『ＦＦ』が進んでいる方向に自由度とか、主人公＝プレイヤーのスタイルを求めるのは、ウッディ・アレンが監督する恋愛コメディ映画に、アーノルド・シュワルツネッガーが出てくるアクションシーンがない、というように等しい。「ないものねだり」というヤツだ。

まぁ、もし『Ⅷ』に不満を覚える人がいたとしたら、その不満の原因はこんなところだろう。確かにみんなが知っている『ＦＦ』ではないかもしれないが、「『Ⅷ』は新しい何かである」ということだけは認めて、ぜひ、新鮮な気持ちでプレイしてもらいたい。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は「クラッシュ3」と北海道の話題をお届け！

★異国情緒あふれる坂の街、函館ひとり旅の巻

先日、7年ぶりに北海道に行って来ました。札幌のスタジオでTV－CMの収録があったのですが、その前に函館にも足を運んだのです。函館はまったくのプライベートの旅で、前から一度は訪れてみたいと思っていた場所だっただけに、フットワークも軽く色々なところに行ってみましたよ。横浜や神戸と同じように坂が多く起伏の激しい港街函館は、とても魅かれるものがありました。街の至るところに重要文化財としての建物が保存されています。歴史的にも西洋の文化の影響を受けたと思われるものがたくさんあり、旧ロシアや、旧イギリスの領事館、公会堂などは異国にいるような雰囲気が味わえました。雪降る街を歩き回り、一番心魅かれたのはカトリック元町教会。中に入ると素晴らしい建築様式にも目を奪われましたが、静寂さの中にある荘厳な空気にはしばらくの間佇んでしまったほどです。ここは次の日にも訪れ、その空気に再び触れることが出来ました。活気あふれる函館名物朝市では、新鮮な海の幸〝うにいかいくら丼〟に舌鼓を打ちました。ホントお美味しかったわぁ！　そして、函館から札幌へ。スーパー北斗に乗って約3時間の列車の旅。途中、真っ白な大雪原が広がる大沼や遥か彼方に水平線を望む大海原を横目にひたすら走って行きます。たまには、こういう列車の旅もオツなものです。札幌の街ではちょうど雪祭りの準備中で大きな雪像も見ましたが、やっぱりすごい迫力。そうそう、肝心な今回のお仕事ですが「北海道電力」のTV－CMのナレーションで金魚の声やってますので北海道の皆さん、チェックしてね〜！

さぁ、今回のゲームレポートは『クラッシュ・バンディクー3』の第2弾です。今回もまた優秀な妹、ココ・バンディクーが大活躍です。「海底宝さがし」と「海賊島をめざせ」のステージは海の中シリーズで、水中スクーターやマリンビークルの乗り物で移動しますが、少々操作がしづらいかも。地上のステージとは違って急に止まったり、曲がったりができないので、すぐに「ドッカァ〜ン」しちゃいます。かなりくやしーい!!　そして「万里の超特急」ステージでは、ココが虎の子供、プーラに乗っての冒険劇です。まさに中国伝統っぽい胡弓音楽が流れる中、元気印のプーラが一心に快走します。このコの性格は、猪突猛進型そのものよね。ものスゴイ速さなので、障害物を瞬時に避けていかなくてはなりません。ほかのユニークな乗り物にも早く乗ってみたいなっ。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下プロフィール　カリフォルニア州に移住して、早9カ月が経過した元本誌副編。レースゲーム好きなので、「GT2」発表のニュースに心ときめいているとか。愛車はホンダCR－V。

★米国だからか、米がビックリするほど安いんです

今回はちょっとゲーム中心の話からそれて、アメリカと日本との違いを主に物の値段に注目して書いてみます。ちなみにこれを書いているときの円ドルの為替レートは、1ドル＝113円あたりをうろうろしていました。

まず、食料品ですが、ほとんどのものが日本よりはるかに大きな単位で売られているのが難ですが、すべてにおいてかなり安く感じます。とくに米は最高級のカリフォルニア米で10kgあたり11ドル強と、バカに安いです。日本が関税障壁などで防衛しないと、この値段で米が売られたらひとたまりもありません。肝心の味もコシヒカリ等の日本のブランド米に迫るほどにおいしいのです。おまけにカリフォルニア州では消費税が8.2％と高いのですが、加工していない食品類は非課税なのです。こういう点でも、割安感が高いです。

ファーストフードは若干安い感じですかね。ハンバーガー、フレンチフライ、ソーダというミール（日本で言うセット）が3ドル強です。余談ですが、最新のマックのメニューにダブルビッグマックというのが登場しました。肉が4枚入っているとかで、試す気にもなりません。これは日本じゃまず出ないでしょう。

日常生活に必須のガソリンも激安です。レギュラーが1ガロン（約3.6リットル）1ドル前後だからなんと日本の3分の1より安い！

電話は前にも書いたけど、ローカル地域内ならかけ放題で月約16ドル。国際電話も最安で日本まで1分間29セントだから、日本からの国際電話に比べると格安でしょう。

映画料金は、どの映画でも均一で、平日の昼間（マチネー）料金が5ドル弱、夕方からが8ドル弱。封切り2〜4週間以内の新作以外は館内で自由に入れるので、入場料だけでハシゴをすることも可。日本じゃ1本見るだけで大人は2000円でしょう。ひどすぎます。

新作のCDが13ドル前後、同じく新作のDVDの映画ソフトが20ドル前後というのも日本の基準から考えるとかなり安いですね。

それじゃ、アメリカで高いものはと言われると、カリフォルニア州は所得税などの税率が高い（らしい）。中古車が日本に比べて高い。これは、車は新品であるかどうかよりもちゃんと動くかどうかや、性能などを重視するためと思われます。あと、これは貯金しているとうれしいけど、金利が高い。まあ、これは日本の金利が異常に低いだけですね。

で、ゲーム関係はというと、日本とほとんど同じ価格なのでした。ちょっとがっかり。

イラスト／山師

電撃コラムス

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田喜昭 プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★祝！　DPS 100号達成

1994年12月「電撃ＰＣエンジン１月号増刊」として登場してから４年とちょっと、ついにＤＰＳは通算100号を達成しました（ＳＥ：拍手と歓声)。振り返ればあっという間の４年、されど色々な出来事があった４年間でした。

特に若い方々にとっての４年間はけっこう長いですよね。中学生だった人が大学生になっちゃうだけの時間ですから。初めて買ったゲーム機がＰＳだった、という人も少なくないでしょう。

私自身にとっても大きな変化があった４年間でした。創刊当時は現役バリバリのゲームソフトバイヤーでしたが、パソコン担当を経て脱サラし、ゲーム関連の執筆やデザインが本業となりました。まあ、当時からこういったスタイルでゲーム関連の仕事を続けたいという漠然とした希望みたいなのはありましたが、具体化するとは思っていませんでしたからねえ。

原点を振り返る為に創刊号を引っぱり出してみたのですが、このコーナーのイラストに描かれている私の似顔絵が、スーツ姿でオールバックという堅気のサラリーマンルックでした（現在はＧパン・ワークシャツでロンゲに近い状態です)。プロフィールは「(株)ヤマギワ・ホビー部主任　ゲーム業界のウラのウラまで知りつくしているというウワサも…。とくに流通面の分析にはメチャ強」となっていました。

まあ、それで「流通の鬼」っていうサブタイトルがついたんですけどね。当時はソフトハウスの営業さんで、私を知らないヤツはモグリだという位の自負はありましたが、さすがに最近は知らない人の方が多いだろうなあ。それでも当時培った人脈のおかげで、いまだに情報には事欠きませんけどね。

創刊号を出してくるときに、現在とはずいぶん違うだろうなと思っていたのですが、予想に反して現行のスタイルにかなり近かったのには驚きました。まあソフトの本数が少なかったので、小説やコミックでページを埋めている部分もありましたし、紙質も悪いのですが、基本的なスタイルはそんなに変わっていないですね。最初から完成度が高かったんでしょうね（ヨイショ)。ポリタンとおねえさんのＨなドツキ漫才も創刊号からやっていますし……あれ、でも名前がポリタンではなくて「プレタン」になってる。いつ変わったんだろう。

この電撃コラムスのコーナーは、最初は１ページで私と岩崎さんとで半分ずつの担当となっていました。前述したように増刊号扱いで隔月刊、しかも半ページだったのでラクでしたが、部数も伸びて月刊、隔週刊と間隔が縮まり、誌面も１ページとなったので作業量は８倍（当社比）となりました。

当時はいわゆる「次世代機戦争」と呼ばれたときでした。スーパーファミコン、メガドライブといった第２世代ゲーム機からＰＳ、セガサターン、ニンテンドウ64といった第３世代への転換期でした。ほかにも松下を中心とした家電グループが推す３ＤＯ、ＮＥＣのＰＣ－ＦＸ、バンダイのプレイディア等々がトップの座をめざして激しい戦いを繰り広げました。

ハードはどれも当時としては画期的な高性能で、どれがデファクト・スタンダード（事実上の標準）を勝ち取るかを予想するのは大変困難でした。しかし、ＰＳが圧勝すると予想した人は少なかったと思います。

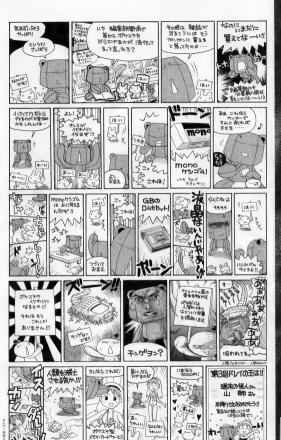
任天堂にはファミコンで培ったノウハウと契約ソフトハウスの多さが、セガにもメガドライブ等で培ったノウハウとアーケードでのヒット作といった具合に、ＰＳ以外のハードはそれぞれの強みを持っていたからです。ソニーだけが単独で、全くの新規参入という形でした。

私はこの「他社と同じような強みがなかった」という点がＰＳの勝因だったと思います。ほかに頼るところのないＰＳはソフトハウスを大切にし、女性を含む新規顧客層の開拓に励み、大切にしました。その結果は……お話しするまでもないでしょう。

■ＴＶゲーム機もパソコン技術の応用だといえますが、パソコン関連産業では進歩のスピードが大変早くなっています。最近ではパソコンのＣＰＵは１年で性能が倍、価格が半分になるといわれています。そういった情勢の中での４年という年月は、かなりの長さになります。そろそろＰＳの次期モデルの噂も多くなってきました。

しかし、以前もお話しした通りソフトの開発はハードの開発ほどスピードアップできません。そのハードをきっちりと使いこなすにはかなりの経験が必要となります。そういった意味では現在がＰＳの成熟期であるといえます。

ファミコンは10年以上その王座を守り抜きました。もちろんハードが優秀な設計であったことはいうまでもありませんが、それを支えたのはソフトであったことを忘れてはいけません。

■ＰＳがこれからどのように進化していくかは予想もつきませんが、初心を忘れずソフトとユーザーを大切にしていく限り発展は続いていくでしょう。そしてＤＰＳも一緒に更なる発展を続けていくと信じています。さて、200号記念では何を書くか、今から考えておかなくっちゃ。え、その前にちゃんと次号のネタをまとめて、しめ切りに遅れないようにしろって?!

イラスト／菅野博士

COLUMNS OF DENGEKI

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです(仮)

気まずいだろ やっぱり
というか さっぱり
なにがです?

いや 編集部関係で 首から ポケステを ぶら下げるのが 流行ってるって言ったろ?
はい

その時は 雑誌が 出るころには もう ガンガンに 買えると 思ってたのよ……
はい

なのに いまだに 買えてなーい!!
編集部にも 必要最小限な 数しかなーい!!

小さくてアレだから 作るのが大変なの かもしれんな…
わーい

よし! オレらが 代わりに 作るぞ!!!
おー! おー!
わーい

はい
これを
よし おまえ
これは!

ドーン
mono
mono ケシゴム!
しかも ちょっと 大きいやつ!

ああ これなら カッターで ちょっと 削れば 大丈夫……♪
ちきちき
…って

なん
ちゃらーン!

monoケシゴムは よく消えるんだぞ!!
ゴシゴシゴシ

はい
つづいて おまえ

これは!

GBの ロムカセット!
ボーン

液晶はいんじゃあ!!

似てねーよ そもそも

はい
いいかげん キメろよ!!

ポケステの 代わりに なるもの!!! それは もう これしか ありません!!!

ズーン!!
チンゲヨン です!!

チンゲヨン?

メニュメニュ星の 寄生生物です。 地球では 人間の体に はりついて栄養 を摂取します。

す…
ちゅー ちゅー ちゅー ちゅー
あああああああ
吸われてるぅ
人間じゃないのに……人間なのか?

イスカンダル〜!
ドーン

人類を滅亡 させる気か!!!

オレなら これだ!
ポケステ型 メモリーカードケース!!

首にぶら 下げるのだ
あっ うれしい
なんとなく うれしい

いまなら 3000円!
買え!
買います
ください

第3回ドレイの王は!!
週末の怪人さん
山 師さん
同率1位おめでとう!!
賞品など詳しいことは 次号以降で!
わーーい

まんが/岩瀬さとみ

100号記念リニューアル！ これはスゴイ！ かなり変わったです！ ハガキが大きくなりました(ちょっと)。その分……あえては言いません……。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100号ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけです。読んでるだけよりものスゴク楽しいですよ。

へぇ……もう100号かぁ……ふうんこんなバカなフリして長いこと続いてるんだなぁ。へぇ。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなっちゃったけど……か。じゃあ、どうにかしないと。最強の称号はボクのモノだからね。すべて。ボクの手の中で全ては踊り続けるそんな世界しか許さない。ボクにはその力があるんだ。誰にも邪魔はさせないよ。というか、ボクが管理しないといけないんだ。こんなダメな世界は。全ての人間どもよ！　我が足下にひれ伏すがいい！　それでこそキサマらには未来が待っている！　……ちゅんちゅん。あ、またこの夢か……。

というかありすぎ、どれ買っていいんだかわからないよ

『FFVIII』どうですか？　編集部でも盛り上がってます。メロメロな人もいます。それにしてもいいゲーム多すぎデスね。本当に。どうしましょ。

▶神奈川県　朝影礼都さん：もめてましたよねぇ。次世代機戦争。熱い戦いでした。なんだかスゴク懐かしいのでした。

◀滋賀県　藤崎尚さん：胸に目が行きましたよね。どうしても。ビックリでしたから（笑）。

◀兵庫県　水見さん：取り付かれちゃいましたか。ありがとうございます。今後もよろしくお願いします。

◀茨城県　みなみ流水さん：ガンバッテ。単語でしか応援できないですけど、ガンバッテ。

▼茨城県　小見幸子さん：影響受けまくりですからねぇ……。マズイでしょう（笑）。

◀北海道　霜月いちごさん：聞こえる人は是非とも！　夜更かしガンバって下さい。

◀北海道　めたるさん：いろいろ出てきて懐かしくなりますよね。かなり。

◀千葉県　都賀行宏さん：まずは自分から。自分が幸せじゃないと他人は幸せにできないので、OKです。

▲富山県　トラノコさん：ボンボヤージですしね。妖しいですよ。移植アレンジバリバリですし。

▲東京都　MAYさん：髪ムチャですよね。ユキノさんは……どうからんでくるんでしょう？

▲静岡県　彪虎さん：1999年7月……どうなるんでしょうねぇ？降ってくるんでしょうか？

▲宮城県　白河風華さん：1000号はスゴイですねぇ。とりあえずまずは……200号から。

▲長野県　朱理さん：ポリゴンキャラは太め。もう少しスラッとしてたら＋400点なんですが。

▲大阪府　海緒かずねさん：『FFVIII』どうですか？　プレイしてますか？　毎日ヤリこんでたらもう、何度もEDを見てる人も多いハズです。きっと。ラブストーリーを堪能しました？

▲新潟県　RATAさん：そんなサービスがあるんですねぇ。かなり便利です。そのうちソフト本体も？

▲福井県　はせがわ皐仁さん：楽しいですよね。みんなでワイワイできるのは。とても。

▲群馬県　森永あおいさん：受験は一気にガンガンやるのがステキです。ガンバッテ。

▲岩手県　杉田梓さん：ありがとうございます。コレからも熱いページにしていきたいかもです。

▲岡山県　片北のんさん：時は過ぎていきますし。今を生きるのもステキなことだと思いますが……。

▲山梨県　ゆきこさん：根性無しの自分も自分ですから。日々戦いなワケです。ウォーです。

「うちのクラスの担任はヒドイんです。なんていうか……お前はバカだからこの学校とか、夢持ってどーすんだ才能無いだろとか。まあ、イヤな大人ってこんなモンなのかも知れませんけどちょっとダメすぎ。さらに言えば、彼の口から出てくる言葉にはなんの共感も得られません。何でこんなヤツに敬語を使わないといけないんだろうって、たまに涙が出てきます……。こういうイヤな出会いってどうにもできないんでしょうか？」山口県　ノーキさん：

少し言葉使いを考えるだけで相手の傷の大きさが変わってくるんですけどねぇ。こういう、まあ、カンタンに言うと「ムカツク」先生っていますよね。いつの時代にもいるモノなんですが、最近は特に多くなっている気がします。これは大人と子供の壁がなくなってきているのも原因かもしれません。大人っていうのは歳ではなく、社会の一員として周りの人のコトを考えられる人を指します。若いときは大抵、自分のことで精一杯。余裕を持って他人のことを考えられるようになったとき、それが大人になった瞬間なのでしょう（性格が丸くなったね、ともいいます）。最近は大人でも、本来子供のモノだったゲームやマンガを楽しむようになっています。それ自体はいけないコトではないのですが、肝心の大人になる、ということを忘れて（様々な経験をせずに）年齢だけ大人と呼ばれる分、使ってしまっている人が目立つような気がするのです。特に先生などの資格を取得してしまえば努力以外、運でも就ける職業には、その傾向が多く見られるのかもしれません（実際のところは、見たわけではないので判りませんが）。まあ、ゲームやマンガ好きって点だけなら床部ライターも一緒なのですが、才能と同じくらい人間関係だけが頼みの綱なこの職業ではそこはそれ、ちゃんと大人な部分が必要になります。だからといってどちらが上ってワケじゃないんですが……。さて、そういう先生に突き当たってしまったら、どうすればいいか。とりあえず、自分はこういう大人にならないようにしよう。と考えて、彼のどこがマズイのかをインプットしましょう。そうやって観察していくウチにこの人はなんでこうなってしまったかがわかってくるはずデス。まずは、自分が大人になってしまいましょう。相手に年齢でかなわない分、人としての器の大きさで対抗しましょう。いえ、必要以上にガンバルこともありませんけどね。でも学ぶところは何もないと思える人からも実際はたくさん学べるのです。注意してみてみましょう。自分がガンバるために様々なスキルを吸収開発していきましょー！

ロボコン0点な人

塩分控えめ

なんか最近常に締め切りに追われている気がするのだかな

◀岡山県　のぶすけさん：ステキなお父さんじゃないですか。ちさと。笑。カワイイですよ。

う、この集中攻撃は厳しいですねぇ。凛汀。

◀広島県　江　初体験した

のかとか、細かいことはここでは省きましょう。いくら使ったのか計算すると首を吊りたくなるのでやめておきます。自分としてはそんなに使った感じはしないのに、あとで気がついたら結構洒落にならない状況だったのです。それでもまだ、買いたかったけど買えなかったものがいくつかあったりして。つーわけで、しばらくは激貧状態か。ここんところ原稿に追われまくってたので、だいぶストレスが溜まってたんでしょうねぇ。まったく歯止めが効かない状態でしたよ。途中で一回お金下ろしに会場を出たくらいですから。まぁおかげでかなりストレスを発散することができた。それにしてもほかに発散のしようはあるだろうに、どうしてもムダ使いの方向にいってしまうだよな～。あとになって、後悔するのは分かっているのに。てなところで報告はおしまい。何の報告にもなってませんでしたね。スイマセン。ところでここのネーム量が増えてしまってなかなか埋まらないです。元に戻して下さい。（ほ）

百円で4つ買うとひとつのロボットになるヤツね。「ガンダー」とか「ガンダル」とか。（魔）

いやです（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。次号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などで描いたモノは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。CGは今号から本誌4色奴隷でも募集します。必ず、ハガキ大の用紙にプリントアウトして送って下さい。

さるかにハムぞう

まんが／風上旬　こんなだったらイヤっていうか、

◀千葉県　唐川遊人さん：2階の部屋ではプレイ不可能な感じですしね。

◀京都府　十々夜さん：わかりやすいですよね。パッと見て。毎号違いますから。

◀滋賀県　鷹宮晶誠さん：刀重いですからね。女の子が振り回すのは難しいですよね。

◀千葉県　ちったんさん：女の子もラクラクできる格闘ゲームですよね。

◀神奈川県　沢井ユリさん：バラされても大丈夫です。頭で勝負　なのです！

◀大阪府　成瀬祥雄さん：爆発するっていうかなんというか……素直にもらえません（笑）。

◀神奈川県　佐伯マサメさん：出世したんだかなんなんだかのフリックさん。カッコイイです。

◀北海道　神楽支希さん：仲良しです。彼ら。いえ、何となくなんですけどね。

◀北海道　えーるさん：カッコイイですよね。忍んで斬る。ドキドキものです。

◀岡山県　綾千さん：なんとなく強力な気がしますし。ダッシュアタックは。

◀奈良県　ひろたかまつこさん：ダンスは……なにダンスですか？　いまいろいろありますよね。

◀愛媛県　凰天さん：かなり強力な攻撃だったのでしょう。すぐ泣く頃ですし。

◀三重県　乙坂君比古さん：初心者にやさしいですよね。ものすごく。楽しいですし。

◀新潟県　RATAさん：コレからも熱いハガキお願いします。待ってますです。

◀愛知県　メタルうさぎさん：ピンクや賞金はロマンですよね。ヤルならやらないと。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。

◀京都府　アユミさん：ステキです。まさにこれぞ「へたくそ王」。なぜ股割り？

◀大阪府　ぬらりひょんさん：カワイイですね。コピーとか使わないでワザワザ（笑）。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！

ギャルとゲームとなみだとちくび

『あずきちゃん』のビデオ…捜索継続（メーカーにないらしい）、免許…飽きた、『トゥルーラブストーリー2』…発売日逃して買う気ゼロ。当面の予定ひとつも果たせず。（中）

脂肪に埋もれた腹筋を発掘したい、というのが最近の願いだったりする。昔はやせっぽちだっただけに、親戚や旧友にあいさつもそこそこに「太ったんじゃない？」と痛恨の一撃を食らうのがシャクにさわるのよ。運動すれば、と言われりゃそこまでだけど、もともと少ないHPを仕事で減らした末に運動なぞできんスよ。そんなわけで、運動をしないとなるとカロリーを抑えるしかない。外食では必ず大盛り、タダメシでは限界まで詰め込んでた俺にとっちゃ、ある意味運動よりツライがしかたない。で、始めがジュース類。多い時は1日5、6本飲んでたのを、全部お茶系に切り換え。サプリ番長の名をほしいままにした俺もヤキが回ったもんだ。そして、飯を控える。といっても、抜くわけじゃない。たんぱく質は1Kg＝1g換算で体重分は摂取しないと筋肉が落ちるらしいので、そのぶんは確保。結果、編集部では、サバス・パーフェクトバーと毎日骨太300mlが標準食。356kclで値段は220円くらいかな？　家でもプロテイン＋牛乳で1食。とまあ、そんな生活が4、5カ月は続いてるんですよ。で、その結果体重はというと……じつは全然分りません。20年前に処分したっきり、ウチには体重計なんてないからねぇ〜。買うならタニタの体脂肪計つきってことで、じゃ！（シュタッ）

▲東京都　MAYさん：実際いたら怖いですよ。多分。いや、格好良ければいいのかもしれませんが……。

▲静岡県　えんぜるぼーいさん：ハダカにエプロン。ロマーンなのでしょう。見えそで見えませんから。

◀新潟県　RATAさん：結構編集部の人間は常にそんな感じです。

◀福岡県　ホルヲさん：彼女の目はいいですよね。クッキリしてて。

◀本国　吉良さん：ランチはちょっと……というかかなり厳しいんですけど（笑）。

◀秋田県　ぞうさん：襲うのはダメでしょう。想像でギリギリです。

◀熊本県　くさのたまさん：もう……スゴイです。カワイイのとかカワイクナイのとか。スゴイですよね。登場キャラ（？）。

◀茨城県　小見幸子さん：お話はまあ良くできた伝奇モノなんですが、仲間の個性はいい感じで激しすぎデス。

◀新潟県　RATAさん　自分のなかで「よし」と思えればなんだってワクワクしちゃいますからね。

▲埼玉県　卯月レイヤさん：暗殺学校ですからねぇ。ソコに手芸部。憩いの場？　だったりして。男子がワイワイ。

▲福島県　あずまさん：楽しそうですよ。ものスゴク。前作を超えるデキなのは間違いなさそうです。わくわく。

ダラダラした感じがリニューアルに合ってなくていい感じだ。（魔）

同じヒゲのガンダムなら、ジョルジュの執事が乗ってたガンダムの方がカッコイイよね。ハンドルだし。ってまだそのネタを引くかぁ。本当はワンフェスの報告を書こうと思ったんだけど、ターンAガンダムのインパクトがあまりに凄かったのでそっちを優先しちゃいました。てなワケで、こちらで報告するのです。えー、以前書いたとおり今回はTOYとDOLLを中心に廻りました。しかしやはりWFのメインはキットのようで、完成品に関してはそんなに混んだり行列になったりすることはありませんでしたね。もともとガレキの祭典だから当然なんだろうけどさ。そういや次回からはTOY関係は分離してトイショとして同時開催になるそうで。となると次回からはトイショウが中心になりそうですね。まぁ、ガレキを見て回るだけでも楽しいもんですが。さて実際今年のWFですが、予想通りかなりの散財となりました。これまでの統計では、夏は出費が少なく、冬は出費が激しいという結果がでてたんですが、まさにその通りとなったワケです。何を買った

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳．岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

奴隷のどれどれ

「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」が発表されました。「F」以降はベタ移植だったけど、今回は完全リメイク。すげー気合い入ってますね。システムを「F」に統一したあげく、全キャラにボイスも入ってるなんて……。ストーリー的には『第3次〜』が一番好きだったんで楽しみです。『EX』も、SFC版ではマサキの章しかやってないのでやっぱり楽しみだ。ついでに『第2次』は、元のゲームを遊んだことがないので楽しみだ。あ、そーいや「F」クリアしてないや。もうすぐ「完結編」でるのに。でもすでに、「コンプリートボックス」遊んだあとでいいやって気になってたりして。「F」のセーブデータの入ったメモリーカード、なくしちゃったしねぇ。（ほ）

まんが／田中まさし（ムチャなこと、というか手間のかかることパート2・イラスト NDO

◀長野県 桜祭ゆきねさん 卑怯でもいいんですよね。好きなんだから。相手が嫌がってないのなら、もう、どうにでもなれですね。

ランキング発表

575：週末の怪人、山師
530：RATA
525：のぶすけ
485：ごぢうり
470：水鶏
435：東本夕夜
420：小見幸子
415：TOMY
405：織瀬ユキ、むにゃん
400：はせがわ皐仁
390：ねこ香織
385：柴田恭子、矢渡
375：雨宮五月、祥人
360：クラゲ2号
355：佐伯マサメ、田中将司
350：如月二月、スティーブン
：パー子、リンチンチン
345：湖山たみ、ちったん
325：卯月レイヤ
320：昭直利

●315：太一、●305：卵月渉、NAKO、●300：幕新、●295：都賀行宏、●285：S・風雅、日向ラジヲ、●280：紅月朽葉、みなみ流水、●270：とりお、●265：有栖川恭、いちがやまみ、走馬あづみ、●260：くめた夏綿、水上陽平、●255：いわきゆーし、●245：彩軌彼方、●240：仲十泉、ホルヲ、真宮まゆ、●235：哀原斑、宮崎あさみ、●230：布施唯華、ユズコ、●225：北原健光、樹宮匡平、楽柚、●220：いふじこう、●215：緑鳥、●210：セト、山口27号、櫻鳴、●205：えんぜるぽーい、●200：綾千、小島要、檀月子、広瀬川秋人、フォレスト、めもるん、●190：えんぢまる、香月りん、遊佐サルサ、●185：想あたみ、彪虎、ユドウフ、●180：如月龍牙、十槻久也、十々夜、深野樹里、藤神戦也、●175：日野晴火、MEGA－DOG、ゆず21号、●170：浅羅柚椰、霧葉みしでぃあ、小林恭介、藤苺らえる、●165：谷川蛍雪、ちょこぐま、ともの、眠るカバ、バグ12匹、パラノイア、●160：朝影礼都、風天キノピコン、鵺百蓮、●155：梢村S、天海十流、十月若依、葉月ひとみ、英桃、●150：市藤にたか、カジサトコ、亀道楽、鯨子、ころーにゃ、SATOMI、哲一PAY、天竜雨傘、日向アキラ、●145：白河風葉、清和日和子、高橋智子、旅人、遠瀬宵、古川緋色、●140：夏初月、杜漣司、●135：葵橘ひなき、アメ屋ジョージ、飯綱、辻槻景太、成瀬祥雄、藤野ケイ、●130：麻宮透、彩秘キョウコ、えーる、野々海ちな、ポリ子、●125：明石知子、乙坂君比古、早乙女志乃、次郎、ぞう、HAPPY、藤沢直弥、●120：ばらスィー、ひよこ、森、山田豪、●115：蒼月、荒河カヨコ、樹塚智、牛ぎゅう、大類敦士、タカハシヂュン、●110：石井洋美、うに、八房七支刀、藤崎あすか、三日月哀、大和飛鳥、●105：荒川政子、氏神織人、のみねこ、わたなべつとむ、●100：アウー、サクマ式、荻芳、マコモ、水荻巴、水都花鈴、●95：楓来らみー、珈琲りい、児玉啓太、沢瀬ゆう、千坂大介、テツコ、那由他、藤本R、望州あゆら、●90：秋月枯都、稲葉那智、遠藤和子、日下部紫、楠本由貴恵、ごとち、朱理、白羽優希、瀬鈴、ちゃたろう、天城らみあ、十河、鳥太郎、なっちん、乃亜、葉月あおり、平井孝臣、藤崎啓、真崎桐夜、ゆき、蕾太、●85：えすえふ、寛智也、キリコ、桐生雅士、彩々、セピアの増輪、高村神楽、DDT、なまはげ零号、発電所、宮夢るな、MAY、嘉居夕曇、輪廻、●80：庵屋、かうち沙耶、からなし、毛の塵、白犬、チロリン、月旅行物語、長尾叶矢、ひろたかまつこ、●75：蒼月あるえ、浅倉沙霧、神喰呼久、相良屋鳴子、貞雅、シャルの、寿々、神戟龍、鈴音りん、瀬田戒里、なみなみ、華玲子、麻里呼騎士団、みな

★ちなみに70Pの方は13人でした。

参加読者 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは3月1日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクことラムダスのパーティはファーストクエストからギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。何とか帝国騎士団を退け、さらなるレベルアップを求めて新たな旅に出た矢先に、謎の襲撃者が迫る！

ガキッ！！

斜め下からもの凄い勢いで剣が繰り出された。剣がボクラに当たるときには既に、敵は今いた場所とは違う位置に移動している。追撃をかけようがない。

「ラムダス、右！」

ローディンの指示に身体を反転させキューを構える。

ギイン……鋼と鋼がぶつかり合う鈍い音が骨を通して伝わってくる。くううう……効くうううう。

「伝説の再来……」

え？　黒鎧が呟いた。伝説って……ボクが使った召喚術のことだろうか？　まあ、明らかにボクラを狙ってるコトだけはなんとなく判った。

「ハッ！　ヤソウ獣乱舞！」

ローディンがかけ声と共に、使い魔のルーンを解き放った。さらに短剣で波状攻撃を掛ける。上下更にルーンが……ひとつ、ふたつ……幾つもに分かれる。スゴイ……そういえばローディンの本格的な戦い振りを間近で見るのは初めてだ。

「ちいっ！」

一瞬だがボクに足止めを喰らっていたおかげで敵に隙が出来ていた。ローディンの一撃が右側を抉る！

ザク……。

当たった瞬間……黒い影は闇にまぎれた。

「逃げてくれたのかな」

「タイミング的には右足……取ったと思ったのに……多分かすり傷にされちゃった。スゴイね、今の人」

ーあのスピードだけならともかく、探知術から逃れる技といい最近の女性は力強いですね。ローディン様を含めてー

山形県　2人臓さん：

◀大阪府 ぬらりひょんさん：ローディンに、ではないんですが（笑）。

▲神奈川県　あんこさん：返して欲しいですよねぇ。言わないとダメですよ！

▲神奈川県　ヤシさん　ぐれてたりして。遅い反抗期って感じで。どうでしょ？

▲山形県　日野晴火さん：混沌ってやつですね。思いっきり。秩序はキライっていう。

▲佐賀県　花得ふろぐさん：そうだったらいいんですけど……。本の角！

▲東京都　水無月英介さん：殺誌はかなり怖い気がします（笑）。読んだら？

▲埼玉県　紅カンキチさん：カワイイです。特にレオン。アタックって感じで。

▲富山県　布施唯華さん：正常な歯を抜くんですよね……。メキメキ響きます。骨に。

▲大阪府　パラノイアさん：この2人はいいですよね。不良のいい先輩いい後輩で。

▲新潟県　RATAさん：笑。もしかしたら奴隷な人のほとんどがそう思っているかも。

▲東京都　うっちゅーさん：それにしても「ち○かす」はないですねぇ（笑）。

▲埼玉県　水緒尋子さん：最近のお嬢様はやはりミニスカなのですよ。多分。

▲福井県　あや猫さん：いや、カワイイですよね。彼ら。ナニモノなんでしょう？

ハードの神様の犬Σ

ワンダースワンが意外（？）に楽しい。（魔）さんに奨められてプレイしたらハマっちまいやした。犬ならぬサルのように徹夜プレイ。じつのところ、熱中しすぎて終電を逃したのは内緒です（笑）。電池も長持ちするし、かなり心がくすぐられました。大容量の鉛電池を背負って、何時間連続駆動できるか試してみたい……と思うところは犬ですな（苦笑）。（犬）

ＤＶＤを購入後、ＬＤのヤケ買いが減ると思いきや、かえって増えていることが判明。春には一段落しそうな気配なんですが、肝心なデッキの挙動が怪しくなってきたのでラストのＬＤプレイヤーを買おうかな？　なんて画策していたりする。ＬＤ－Ｓ９とかね。10万切ったし。でも今年中は買えないことを自覚しているので、何ともハァ……。引っ越し資金を使うわけにはいかないですしね。あ、それはそうと、ＴＢＳが深夜に放送している「ワンダフル」のアニメ枠（10分弱）は見逃せません。只今「イケてる２人」にハマっています。あえて死語を使って表現すると、マイブーム（使い方が違うぞ！）ってやつですか。でも、この号が出る頃には終了しているでしょう（涙）。短いなぁ十数話。ところで、週４話ペースで約13話完結の作品は１クールじゃなくて何と言えば良いのでしょう……。こんな些細なことで悩んでしまい、近頃不眠症なんです（苦笑）。我ながらバカすぎて呆れてしまいます。さらに気になるのは（さ）が「魔法使いTai!」を観たさにＷＯＷＯＷへ加入するかが見ものですよ、皆さん（笑）。（魔）さんが加入したら大穴ですが……（笑）。え？　オレですかい？　オレは素直にビデオリリースを待ちますよ。手堅いですから（◀嘘つき）。

犬くんワンダースワンのGUNPEYにハマる。

★今号が出る頃には判明しているＰＳ２コア!?

もう少し待てればＰＳ２のホッカホッカ情報が書けたかも…が、しめ切りには勝てません（涙）。２月16日、米国現地時間の14時頃、東芝とソニーの偉い人がＩＳＳＣＣ'99という半導体学会で技術発表をしたハズ……というか、してくれなければ困ります。プロセッサ周りの詳細は次号で伝えられると思うので割愛するとして、ぜひ実現してほしいアーキテクチャがある。それは、ハードディスクキャッシュ。数年前なら、コスト面でも安全性の面でも考えられなかったことだけど、今なら可能ではないか？　と勝手に想像していたりする。ＤＶＤドライブを使うか否か以前に、光メディアの弱点としてアクセスの遅さは未だに解消されない。ＤＣがＣＡＶで10倍速のＧＤドライブを使ってきたとはいえ、何だかんだいってゲームタイトルが出るまでは多少待たされる。ドライブの速さ以上にメモリの搭載量が増えているから、結局読み込みに時間がかかるわけね。なら、数百Ｍバイト程度の小さいハードディスクを内蔵して、キャッシュ＆クイックセーブ領域として使えれば、１回めのアクセスを我慢することで、かなりゲームのテンポが快適になると思うのですが……ダメでしょうかね。今のハードディスクは対ショック性にも強いですし。この考えは、ＰＣのＣＤ－ＲＯＭドライブで提案されていたものだけど、そんな規格を固める以前にドライブ自体の性能がバカみたいに向上してしまい、普及には至らなかった。でも、ゲーム機にならイケると思うんですがねぇ。インターネットを視野に入れた設計をしているなら尚更です。ハードディスクがあれば、ネットキャッシュが利いてブラウズがスイスイですしね。

で、終電逃がす。

そうね。ＰＳ２関連のウワサが次第に浮上しつつあるのは確か。もしかしたら近いうちにスゴイ発表があったりしても不思議じゃない。どうせならＰＳ界を活性化する前向きな発表がいいな。（魔）

今はこれだと思うのです

みなさん、観ましたか？　えっ何がって？　前号で（さ）がオススメしたＴＶアニメ『おじゃ魔女ドレミ』ですよ。オイラはめちゃっめちゃハマってしまい、放送後に３回も繰り返し観てしまいました。いい大人が子供向け番組に一喜一憂している場合じゃないと思いますが、なんか気持ちがホッとするんですよ、この『ドレミ』。やっぱり佐藤順一氏の作品は、良いです。マニアのツボを押さえた演出に、ホンワカした雰囲気作り。そして、何よりキャラクターの個性がハッキリしているのが良いですね。オイラは、やっぱりどれみちゃんがお気に入りです。日曜の朝は、目が離せませんね。それはそうと４月から放送予定の新番組『ターンＡガンダム』、ガッカリです。今度のガンダムはかのシド・ミードがデザインしているのですが、これがメッチャ格好悪い！　どうにもヒゲが生えているようにしか見えない、あの顔のデザインはなんとかしてほしいものです。外国人にガンダム（ロボット）の格好良さを理解してもらうのは無理？

さて、前号予告したＡＤＵショーレポートですが、この原稿を書いている段階では、まだショーが開催されてませんでした。日にちを勘違いしていたみたいで、ホントにすみません。

ワザワザこの原稿書きに編集部まで来るし。（魔）

見ようなんて考えになってたりして。いずれにせよ「踊る〜」のときのような大ブレイクはしないでしょうね。地味だし。それから、放送時間帯に家にいることが多く、たまたまが重なって「天国に一番近い男」は全部見てたりするが、とくに感想はない。毎回ほかのことをしながら流し見してるだけだし。この手のドラマはそういう見方が正しいのかな。ビデオに録ってじっくり見ようとするから途中で止まってしまうのかも知れないですね。何かしながら用なのか。でも必ず放送時間に家にいるってことはないからなぁ。結局欠かさず見るってことは私にはできないのかも知れない。ま、そんな私のような人のために（本当か？）ビデオがあるんだからまぁいいかぁ。さてさて、新春のドラマはそんな感じでしたが、取りあえず4月の改編期でも1話だけは見るつもりです。そーそー、アニメも見ないとね。ガンダムも始まるし。ああ…ターンＡガンダム……。また思い出してしまった……。（ほ）

奴隷のどれどれ

この号が出る頃には、「ガメラ３」も公開間近。平成「ガメラ」シリーズの集大成でもあり、日本の特撮モノの集大成ともいわれているだけに大変気になる昨今です。今回は、（ち）も公開初日に見に行こうかと画策しております。現在放映中の予告編を見ただけでも、邦画のレベルを超えたケタ違いのデキにくらくらです。今回のポイントは、何といっても本格的な市街戦と、それに伴う犠牲者の山。今まで避けてきた課題に敢えて挑むようですしね。災害としての怪獣出現をこれまで以上にしっかり描写してくれることに期待しちゃいます。

：なんていってもキミと（だ）はエキストラで逃げてるかもしれないからね（笑）。（魔）

最高2話でビデオ録画を止めてしまった一連のドラマですが、その後たまたま「ケイゾク」を見て（たしか4話だったかな？）あ、もしかして面白いかも？　と思うようになった。第1話を見た印象はかなり悪かったんだけど、あらためて見てみると情緒不安定な演出がなんかイイ感じだった。中谷美紀の演技もイイ感じだね。第1話を見たときは、「古畑任三郎」と「踊る大捜査線」を足してちょっと暗くしただけって印象だったんだけど。まぁ、警察の内部事情とかを描くと、どうしても似たような感じになっちゃうんでしょうねぇ。それにしても、実際の警察官僚って、みんなあんなもんなのかねぇ。野口五郎の演出はかなり誇張されているとは思うけどさ。「太陽にほえろ」とか「西部警察」とか、もっと近いところでは「あぶない刑事」とか、刑事がバンバン拳銃をぶっ放すアクション主体の刑事物って最近ないですねぇ。これも時代の流れなのでしょうか。それはそれとして、「ケイゾク」は今後も見ていこうかなと思ったりしたけど、早くもビデオが出たらまとめて

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ	＿	全数値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名　カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト72はグランバティユ宮殿の内部調査です。グランバティユ宮殿は別名黒魔の宮殿とも呼ばれ、暗殺魔導集団クライオ教ラッシン派の総本山。これまで長きに渡って外部の調査を遮断してきました。しかしこのたび、新しい教団宗主の任命に伴い、魔術大会が催されるコトが判明。ギルドはチャンスと見て、この謎に包まれた教団に冒険者を派遣。内部調査を敢行するクエストを設定しました。暗殺集団の魔術大会らしく、タダの大会ではなく……負けた者はすべて生け贄となる過酷なルールとなっているようです。魔術大会に参加、ということが前提となっているため、今回のクエストは術士系の職業向けといえるでしょう。選択は次の3つ。①術士であるにも関わらず近接攻撃を試みる。②遠距離から大技を繰り出していく。③中距離から小技で少しずつＨＰを削っていく。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

しめ切りは、次号本誌（101号）発売日の3月12日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど72」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の104号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第101号　3月12日発売号：第97号発表
第103号　3月26日発売号：第98号発表
第104号　4月9日発売号：第100号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど72」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B．カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E　爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

F　火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般　ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは95号募集分の発表

▲神奈川県　沢井ユリさん：その辺はそろそろチャンとしてもいいんですけどね。ファッション誌見て。

▲福岡県　ホルヲさん　依然として品切れ状態のポケステ。出荷はされているらしいんですけどね。

▲岡山県　片北のんさん：学校の鱗はスゴイですねぇ。変態さんもさすがに……写真は……トホホ。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：早く発売されて欲しいんですけどねぇ……。妖精さんがステキな感じです。

▲兵庫県　さかうち夜さん：みんな悩みがあると思います。そんなときお役に立てれば……なのです。

▲宮城県　霧島あゆみさん：結構やられっぱなしですけどね。いい勝負でドキドキものです。

▲群馬県　晴亜さん：続けて『Ⅱ』はいいですよ。『ＦＦⅧ』もなかなかグッドですし。

▲愛知県　浅魔悠さん：そうですね。お金ないのはソレはソレで楽しいですし。ヒマはいいですよね。

◀鳥取県　ナリハラさん：では『Ⅶ』はどんな思い出を作ってくれるのでしょう？　期待しましょう！

▼岩手県　杉田梓さん：高校教師は……バッドエンドだった気もするんですけど（笑）。

まんが／大阪府　キノコピン（ロボットだからマシーンだから）・イラスト／C次郎

◀高知県　アオキテルさん：今年の風邪は厳しいです。長続きします。持ちが良いです。要注意。

◀石川県　葉月花藤さん：「ＦＦ」は続いていってしまいますから……。今度はスコールVSサイファー？

◀秋田県　山吹日和さん　緊張しますよね。乗り越えないといけない壁なのでしょう。ガンバッテ。

▶北海道　天野さくらさん：外伝はなかなかグッと来ますよ。今からやり直します？

◀愛知県　藤原あすかさん：めでたいのです！　床で寝ると背中が痛くなるのであまりしない方が……。

◀千葉県　ちったんさん：ナルシアちゃんが出ないだけで……こんなに（笑）。次こそは！

●「奴隷の「ど」大賞」．今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。笑。なんていうか、実際自分がその立場になると、理解できたりしちゃうんですよね。イロイロと。なので、怒ったりするのはやめときましょう（笑）。明日は我が身ですから。まあでもあんまりにもいろいろな人に見せつけるのは……どうかと思いますよ（トホホ）。

奴隷のどれ

編集部のオレの机の周りはなぜかスグにモノがイッパイになります。掃除してるんだけどなぁ……2週間に1回くらいは。まあ、大抵の電撃系の雑誌は資料としてもらってるし、採用ハガキはたくさんだし……それにしてもムチャにゴチャゴチャ。本人が困っちゃうくらい(笑)。よくこんなところで物をなくさずに仕事してるよなぁ……と机を見渡せば、空き缶3本、バッファリンの大箱、ＳＤガンダム、タバスコ、フロッピー数十枚、ソフト&サンプル数十枚、携帯の充電器、デジカメ、ＭＤ、ＣＤ、チョコラＢＢ、お吸物、メモ帳……と宇宙は無限の広さってくらい果てしない。妖精さん来てくれないかナァ……マジで。お掃除してくれるの。あと、事務もしてくれるの。さらに仕事全部してくれたら……オレいらないね。　（魔）

ロマ――ン by ガミガミ

まんが／埼玉県　行世結希（リノアさんは……怖いんでしょうか・笑）

◀北海道　ボバイボさん：大丈夫。遅れてないですよ。ありがとうございます。

◀新潟県　早乙女赤乃さん：エドガーいいですよね。考えてます。いろいろなこと。

◀新潟県　藤森らえるさん：にせ関西人は本当の関西人にキラワレルので注意です。

▲富山県　HIKARIさん：カーバンクル、カワイイですよね。なんかキョロキョロしていいのです。ハムスター系ですよね。

Nights of Knights

クエストナンバー69発表（95号募集）

今回募集のクエスト69はコヒミタヤミキの空中楼閣都市への侵入でした。ギルド排除を掲げテロ活動に出ると宣言、実行に移した都市国家コヒミタヤミキに対し、ギルドの先兵として数々の調査を試みる今回のクエスト。当然のように侵入者に対する防護策もキチンと取られており、かなり難易度が高くなったようです。情報が少なかったのも影響が大きかったかも……。とりあえず、術士系なら比較的楽に調べられる、選択③が最も生還率が高く、ＭＶＰもこの選択から選ばれました。

MVP

▶大阪府　なべいちさん：入場料が高いんでしょうかねぇ……最近は不景気だからってソレは違いますね(笑)。まあ、術士系の職業で、さらに選択が③。今回の最もベストな設定(笑)。活躍するべくして活躍したワケです。戦闘を避け、見事に偵察としての役目を果たしました。

え？　そんなに長いの？　入力。ゲロゲロ。なんていうか、チャンとしたギターコントローラとかキーボードコントローラ出したら、スゴイいい楽器練習用ソフトってカンタンに出来ちゃいそうだなぁ。バイエルとかソルフェージュに変わる新しい教材(笑)。いいなぁ…今の子供。反復練習もそれほどつらく無さそうだ。オレは……高校2年の夏休みは40日間ほとんど毎日6時間以上立ってキーボード弾いてたのに、たいして成長しなかったモン。ただただ同じフレーズをくり返して。でも楽しかったナァ……ってそうか、RPGで単調なレベル上げとかが好きなのはこの辺も関係してたんだな(バカ)。それにしても楽しそうだ。『ウンジャマ』。あとは今回のはじめて物語でも取り上げてる『ヴェルトオブ・イストリア』。これはTRPG好きにはお薦め。ビキニパンツで斧を振り回す戦士とか、白の盗賊とか、自分の好みの色で鎧を塗装したり出来る上にマルチシナリオ&マルチED。イメージとしてはFCの『ダークロード』かな。ハデなムービーとかないけどね。　（魔）

◀岡山県　藤本Rさん：モテるんですか……。男にも人気あるタイプなんでしょうか？

◀大阪府　蘇芳さん　かなりいい加減なお母さんなのですね。カッコイイです。

◀千葉県　志木律さん：笑えない……のはつらいかもしれません。たまりますよね。いろいろ。

◀東京都　樹村Sさん：ニコニコしながら強いのはカッコイイですよね。

◀島根県　波風響さん：いざというときに戦えればOKなんでしょう。

◀愛知県　藤崎あすかさん：幼くても色気ムンムンなんでしょうか？　くノ一ですし。

◀埼玉県　堀川まじめさん：ドレス姿でこの剣は……かなりムチャです。

◀福井県　渚のくろうさぎさん：永遠に戦い続ける戦士。戦いの中に、ですね。

◀静岡県　仙都さん：失うかわりに得るモノ。ありますよね。実際にも。

◀静岡県　彪虎さん：ポエマーはステキですよね。詩を作ります。メキメキと。

◀和歌山県　太一さん：ニョロ造はステキです。一緒に冒険しちゃいますよね。

◀青森県　くめた夏緒さん：ウサギが……ウサギが……しゃべるのですね。

◀岡山県　藤本Rさん：ヒッチハイクよりも過酷でしょう。どうしたって。

◀大阪府　小竹さん：何となく頼りないですが、どうにかなるのでしょう。

◀福岡県　いちがやまみさん：姿で人を好きになるとろくなコトはないんですが(笑)。

◀大阪府　水上陽平さん：悲しい宿命というかなんというか……。

◀熊本県　緑鳥さん：しゃべる犬はカッコイイですねぇ。役に立ってくれそうです。

◀大阪府　ゲーム一家さん：かなり忍者としては軟弱くんかもしれません。

◀神奈川県　あぢあさん：カッコイイ耳です。サイバーな感じバリバリ。

◀新潟県　ハチさん：怪しすぎるでしょう。ものすごく。ダンボールがないところでは……。

◀福岡県　琴平白生さん：愛らしい少女……なんでしょうか？　人形系？

◀千葉県　大澤紅愛さん：激辛カレーは限度ってものがありますけどね。

◀埼玉県　セタさん：寝相の悪さで家を潰しちゃいますか……。トホホ。

◀神奈川県　カカオマス夫さん：速さと運は大事なんですが……ソレだけだと……。

◀千葉県　明石知子さん：伝説の杖なのにニコニコマークがカワイイです。

◀茨城県　小見幸子さん：いろいろあるんでしょう。難しいですよね。能力あるのも。

◀京都府　十々夜さん：身長は低めなんですけどね。それでも男の子に間違えられちゃうんですね。

「ストⅢ2nd」をゲームセンターで見かけなくなったなぁ……と思ったら、それもそのはず。いよいよ『ストⅢ3rd』が登場するらしいです。まだ、画面しか見てませんが、まるで「ロボット刑事K」のようなキャラが居るのには驚きました(笑)。ほかにも3キャラほど新しく追加されているのですが、このロボット刑事もどき(笑)だけ雰囲気が……。とりあえず発売されたら一度は使ってみようと思います（でも本命はリュウ）。このゲームはシステムもパワーアップしてるみたいで楽しみ。早まって『2nd』の基盤を買わなくてよかった。（う）

：……ちゅーかなんか空いちゃってるよ。空いてるから何か書こうっと……あ、オレの将来の夢、ガンダム！　え？　聞いてない？ ちぇっ（魔）

冬のワンフェスは寒いねぇ、当たり前だけど。でも楽しかったので良しとするか。行列のハケ具合もよかったし、もうちょっと遅くいっても良かったなぁと今回は思いました。コミケ方式に変わった入場システムのおかげかもね。とはいっても、買ったのは、磯子工房さんの「FSS」モノだけだし、物欲もあまり刺激されなかったです。冷めてきてるのかもね、最近。追伸：池宮彰一郎の「島津奔る」はよいね。鬼島津っすよ鬼島津。島津維新斎。今週末は、ゆっくりと読み耽ることにしよう。うむ。疲れたからね、色々と。(ち)

：いいね、鬼島津。唐への侵攻でたくさんの耳を秀吉に送った人だよねってダメか？　この認識。(魔)

◀北海道　TOMYさん：お目付役は大変そうです。仲は……いいんですよね。それでも。

◀宮城県　鈴音りんさん：判らないのは天使だからですね！　きっと。

◀大阪府　平井孝臣さん：自分でもわけが判ってないのに50G。男らしいです。

◀埼玉県　白河勇魚さん：わしゃわしゃが可愛いので1匹欲しい気がします。

◀岐阜県　和砂さん：鹿しかシカシカシカ！　って感じでしょうか(笑)？

■山形県　十河さん：武器は……なんなんでしょう？　竿？　じゃないですよね？　槍？

◀奈良県　ひろたかまつこさん：逃げるのも作戦のウチですよ。特に今回のような偵察では。

◀大分県　彩々さん：大変ですね。そういう職業も。それにしても60歳ですか…。

◀鳥取県　コジロウさん：味方も自分も危険にしてしまうステキなキャラです。

◀山口県　霧葉みしでぃあさん：笑。自分のことをよく判っているのも大変です。

◀鳥取県　ねこ香織さん：武器ですからね。武器。一撃必殺なのです。どうしても。

◀大阪府　雨宮五月さん：好物がアメなのはいいですよね。強いのに。ね。

超不定期コラム・「オレとピカチュウげんきでちゅう」。第6回N64片付けちゃうかも編：うきー。ヒマがない。マジでプライベートにゲームしているヒマがない。ソレもコレも100号のメモリーカードシールのせいなのでした。ちなみに今回は1週間帰れませんでした。さすがに悲しくなる……かと思ったら大間違い(笑)。楽しくやってたりして(笑)。バカね、オレ。でと。そういうワケで最近はゲームやってません。ポケステに『おでかけチョコボRPG』入れて、アイテム探させてるくらいかなぁ。『FFⅧ』はポケステでチョコボにアイテム集めさせるとスゴクラクになります。マジで。なので必須です。なのにまだ、売り切れ中だよね、ポケステ。いい加減にしないと。PS2とかなんだとか言ってるような場合じゃない気がするナァ。まずは必要な数をちゃんと生産して発売しないと(当たり前か)。せっかくオシャレなんだから。首からかけても軽いし。といってたら、隣でライターのコガンが『ウンジャマラミー』始めた。難しいなぁ……今回。

▲北海道　哀原斑さん：13歳で戦いはつらいですねぇ。

▲東京都　谷川堂晋さん：急に変わるのは酷いですよね。

▲愛知県　さくらさん：ホステス系でも愛があれば…。

▲山形県　老人Zさん：アフロ……怖いです。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：目覚め…寂しいんでしょうか？

▲富山県　布施佳華さん：分身(笑)。一番楽ですね。

▲愛知県　ぱんちょすさん．アデランスとかマッチョとか？

▲大阪府　悠希あうむさん：入ってこないようにですね。

▲大分県　英桃さん：気にしないのはいいんですか？

▲神奈川県　MEGA-DOGさん：カツオブシ・キライですか。

▲茨城県　CUSTOMさん：ガンバッて潰さないと！

▲山形県　週末の怪人さん：術のたまり方がステキです。

▲神奈川県　天城らみあさん：賢いですから、ふくろう。

▲徳島県　桜風りらさん：もんがチャームポイントですか？

▲山口県　プッチさん：酒を飲むと…ヨサゲです。

▲長野県　井ノ原未緒さん：男の子はあきらめなくて〇。

▲山形県　みるく1号さん：天性の才能なのですね？

▲青森県　ねこまたぎさん：弟に弱いんですねぇ。

▲東京都　祥人さん．なんだかおっとりしてて〇です。

▲大阪府　昭直利さん：ベビーカステラおいしいんですよ。

▲千葉県　藤村雨イツヤさん：目立つでしょう、当然。

▲新潟県　彩秘キョーコさん：第二の人生。良いかもデス。

▲愛知県　桐崎れーこさん：持っているのはペンですか？

▲神奈川県　鶏肉さん：愛想悪いとつらいですよね。

まんが／東京都　とるとる(笑。マンガの力…っていうか効果線って偉大ですよね)

◀東京都　山師さん：ありがとうございます。ガンバリマス。『FFⅧ』楽しいですよ。

■新潟県　RATAさん：髪型はSPEED、ひとえちゃんですよね(笑)。

◀新潟県　早乙女志乃さん：チクショーですよね。ものスゴク。チクショーすぎ。

▲福島県　ユズコさん：スタッフ一同も200号でも奴隷があるように祈ってます(笑)。ガンバリマス！　ハガキください(笑)！

●突撃ラッキー4．貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は4237でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

奴隷のDOKIどき

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

まんが／斉藤和衛（笑・でも『FFⅧ』楽しいんですよ……本当に）

GMCD News

今回のオススメは、「R-TYPEDELTA」です。アーケードで好評を博した「R-TYPEシリーズ」の最新作のサントラです。ゲームの世界観同様、ダークな雰囲気の中に神々しさを感じさせる神秘的な楽曲が満喫できる1枚です。

現在発売中
- 「R-TYPE DELTA」¥1,890（税込）ポニーキャニオン／サイトロン ①
- 「SILENT HILL Original sound tracks」¥2,243（税込）キングレコード
- 「バトルアスリーテス大運動会 GTOオリジナルサウンドトラック」¥2,854（税込）キングレコード ②
- 「フレンズ〜青春の輝き〜アコースティックアレンジバージョン」¥2,854（税込）キングレコード
- 「封神領域エルツヴァーユ オリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）キングレコード
- 「イズ インターナル・セクション オリジナル・サウンドトラック」¥2,039（税込）ソニーミュージック
- 「キャラクティックストーム―プロトマインド―オリジナルサウンドトラック」¥2,550（税込）ソニーミュージック
- 「MOON〜プレセペの夜〜」¥2,000（税込）SWIVELLERELL

▶シリーズ独特の雰囲気を残しつつも、今風の楽曲に仕上がっています。①

◀神崎あかり役の夏樹リオさんが歌う、アルバム用新曲が収録されています。②

ゲームソフト激論座談会

「えっと、友だちのところのDCでチャットとか、メールの楽しみを覚えちゃったんですけど、PS2には通信機能が付いてるって本当ですか？　もし本当ならDC買うのやめようかなって思ってるんですけど」青森県　楢橋君高さん：

魔：うっす。座談会デース！　最初はっ！　PS2の話題でーす。しかしそろそろ発表されそうだってウワサがコレで何度目だって感じのPS2。それにしても通信機能はどうなのかなぁ？

ち：微妙なところですな。メール専用ならマシンへの負担は少ないので大丈夫なんですが。

う：ゲーム機でインターネットしなきゃいけないとなると、別売りキーボードが必要になるのがなぁ。

魔：イロイロと欠点は多いんだけど、パソコンを買わないで安価で電子メール交換できて、チャット（リアルタイムでメッセージを送り合う。複数でも会話可能）出来るのはステキってことなのかなぁ？　でもDC本体が¥29,800＋キーボードが¥4,500。3万5千円。安いのかなぁ……。オレは本当にインターネットしたいならiMAC、12万円をお薦めするなぁ。

ち：段違いですからな。私もそちらをお薦めします。

う：PS2はDCよりも高性能⬇

◀東京都　谷川雷雪さん：『ワイワイワールド』でませんかねぇ。ちょっと期待。でなければ8人の対戦格闘ゲームとか。スゴクなりそうです。

になるよね？　きっと。

魔：うん。というか、PSの時のように世界で最も高性能のゲーム機のハズ。じゃないと出さないでしょソニーは。

ち：ってことはキーボードも内蔵しててスピードもバリバリでって可能性もあるワケですな。

う：DCよりも格段に高性能ならいいかもなぁ。絶対、iMACよりも安いし（笑）。

魔：そうね（笑）。どうしたってPS2は5万以下だろうね。ってまるで仕様が決まったみたいじゃん（笑）。

う：とりあえず現時点ではまだ、PS2がどんなマシンになるのかワケ判ってないわけね。

魔：だから、上の質問にはイマイチ正確に答えられません。

ち：ガッカリですな。

「ゲームをプレイするときって、どうプレイするのがいいと思いますか？　一気に解くの？　ダラダラするの？　床部の人はどっちですか？」京都府　ダイダラさん：

う：私は一気解き派ですな。

魔：そうね、キミのゲームの進み具合はスサマジイよね。怖くなってくるくらい。なんでそんなに進むかなってくらい。

ち：ですな。私は逆にちまちまと長い時間かけてやる方ですな。

魔：どっちのプレイスタイルも楽しいんだよなぁ。身体痛くしながら24時間連続でRPGとか、⬇

半年かけてクリアして感動するとか。

う：体に悪いのは一気解きの方だよね。背中痛くなるし。

魔：オレ、ベッドに寝ころんだり床に寝たりイロイロしてゲームしてる。

ち：まあ、大抵ダラダラしてるでしょう。姿勢は。

う：背骨曲がるよね。

魔：うん。でも、一気解きじゃないと、オレ、何してたか忘れちゃうんだよなぁ。特に「ペルソナ」とか（笑）。潜在能力付けようとしてたのに……。おかげでセベク編2度目はハーレムクイーンまで行ったのにそこでストップしたまま。

ち：仕事忙しいとそうならない？

う：オレはやるときはやる。

魔：寝ないよね。

う：うん。寝ない。

ち：アレ……でもこの手の質問昔に答えたことなかったっけ？

う：わすれちった。

魔：オレも。

「ついに100号、おめでとうございます。そこで質問！　みなさんが一番思い出に残ってるPSの出来事ってなんですか？」神奈川県　新小岩ラッキョウさん：

う：オレは……「落ちゲー」で三石琴乃さんに会って取材して、生声聞いたこと。

魔：（笑）。さすが。オレは……はじめて物語と、PSの奴隷が続いてること。特にはじめてはこんなに続くとは思わなかった（笑）。⬇

◀東京都　野々海ちなさん　続編も来て更に人気上がってます。未プレイの人はこれを機会に楽しいですよ。ものスゴク。

ち：……長かった、けど早かったですな。PSがココまで伸びるとは思わなかったし。

う：誰も思ってなかったでしょ。SSの方が優勢と思われてた。

魔：そうだね。更に言えばDPSが世界一のPS専門誌になるっていうのも誰も予想できなかったろうね。自分たちもビックリだ。

ち：今さらのように昔の本を広げてみると、創刊当時って文字でかいし、写真も大きいんですよ。なんとなくスカスカ（笑）。

う：付録の攻略ステーションSP、旧名プレイクエスチョンSPの第1号が付いたあたりからかな、ページが細かくなりはじめたの。

魔：奴隷もねぇ……スサマジイ勢いでハガキが小さくなっていったからねぇ……。あ、今回リニューアルでイロイロ変わってます。

う：文字増えた。ノドとかはみ出しの。ゲホゲホ。

魔：統一をとったの！　読みやすいように。まあ、ハガキ脇の文字＝キャプションが小さくなったおかげで、若干ハガキが大きくなって読みやすくなっているはず！

ち：右の4コマは小さくなっているような……。

魔：こ、これは縦横の比率的にこうなっちゃっただけで……あまりにも読みづらかったら、みんなに知られないウチにこそっと直す！

う：ホントに？　ウソでしょ？

魔：ほんとですーっ！　キーっ！

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン！　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！

▲三重県　朱見珠さん：かなりいい加減になってきてますが……（笑）。平和のために戦いましょうか？　力を合わせて。

▲鳥取県　ナリハラさん：やつら、バクバク食べてますから。歩きながら。もう喰いまくり。せっかく貯めたのに……もう人間だけ！

▲山形県　日野晴火さん：忍法。ハットリくんも言ってましたよね。必要なんでしょう。術を使うのに。やっぱり。しきたりです。

▲長崎県　アルプス伝説さん：アルプス伝説……再開されませんねぇ……復活がテーマです。あれ？安室は休んでただけ…。

◀岐阜県　高橋秦作さん：童貞じゃなくてもドキドキですよ。アレは。

◀兵庫県　もやしさん：ほ……本体だったんですか。じゃあ、マリーも猫か……。

◀青森県　吉里らづさん：メンコは学校ですぐ禁止されちゃうんですよね。

◀広島県　水月ユーリさん：笑って人殺し。かなり怖いかもしれません。

◀富山県　烏井堀亀さん：ナナミなら突っ込むだろうなぁとホノボノです。

◀北海道　えーるさん：全部食べちゃうんでしょうねえ。きっとバクバク。

◀千葉県　ディルさん：ハハーンって……さっさと作戦実行しないと。

◀神奈川県　野村はーこさん：何となくネタは古いんですが、エアリスらしくて。

◀岐阜県　高橋秦作さん：こうして2人の仲がイロイロしちゃうワケですね？

◀神奈川県　ぱり作さん：照れてるリーダーが可愛いのでいい感じです。

◀大阪府　水上陽平さん：犬対白鳥。まあ、志村ケンの白鳥はどうでしょう？

◀岡山県　藤本Rさん：かなり痛そうです。というか剣くな。ね。怖いです。

◀山形県　いふじこうさん：イルカ何匹だしても輪をくぐっちゃうんでしょうか？

◀北海道　幕新さん：心配です。というかそんなバカな郵便局……（笑）。

◀大阪府　広瀬亜理さん：世間の荒波ってヤツですよ、奥さ〜ん。

◀大阪府　雨宮五月さん　お互いに言い合ってからですからね。仕方ないです。

……いいんです、もう。ハデなゲームじゃなくて。地味でもいいからじっくり遊べるゲーム。これを求めていたのですなぁ、オレは。というわけで、早くも『俺屍』をプッシュしちゃいます。あ、あと、じっくり遊べるといえばハドソンの『ウエルトオブ・イストリア』。これも、地味なゲームなんだけど、おもしろいです。なんといいますか、実に自由度が高いの。TRPGとかやる人にはウケそうだと思うんだけどなぁ……。今後DPS－Dにもセーブデータが収録される予定なので（って、言ってもいいのかな？　いいよね？）、もし『ウエルトオブ』をプレイする際はお見逃しなく。とか、宣伝なんかしてみたりして。ひとまず、俺が現時点で注目してるゲームはこんなとこかなぁ。RPGファンはぜひチェックしてみてね。……にしても、俺にはこれらをじっくりプレイするヒマがあるのか!?　家には、昨年（いや、もっと前か……？）から買い溜めて、まだ封も切ってないゲームが山ほどあるというのに……。　（平）

奴隷のDOKIどき

ようやくデジカメ買いました。本体自体はそんなに高級なものではなかったですが、メモリやらアダプターやらで結構な出費になってしまった。早速WFの戦利品を撮ったりしてみているのですが、私は写真のことってサッパリ分からないのでなかなかうまくいかないです。まぁこの辺はおいおい勉強していくとしましょう。今では埃を被って使いもしないスキャナとプリンタと同じ運命を辿るような気もするが、それはそれで、そのときになってから後悔すればいいや（笑）。そういったダメージなんていつものことだし、もう慣れているから。っていうか、こんなことに慣れてもしょうがないんですけどね。まぁ、今のうちはいろいろと楽しんでるからいいかぁ。　（ぽ）

先日、北海道取材に行ってきた（魔）さんからおみやげをもらいました。袋を開けてみると、出てきたのは緑の藻の玉……。そうマリモでした。しかも2匹（？）入り。最初はトホホな気持ちになったけれど、ジーっと見ているとコヤツラ結構カワイイです。なんかおいしそうだし。さっそく2人（？）に「マリ」と「モ」という名前を付けてあげました。が、周りからはスゴイ不評。けっこうイイ名前だと思うんだけどな。チェ。誰かよい飼い方知っている人いたら教えてねん。そういえば、頂き物といえば去年のクリスマスプレゼント交換でこれまた（魔）さん提供の「ポケットボード」が当たったんですがこれはとても良いです。オレみたいなネット初心者の方には○。携帯電話を持っている人なら絶対オススメよ！　（ハ）

グチを言うわけじゃないんですが……最近、どうも心の底から「おもしろい！」と思えることが不足がち。なんでかなぁ？　と思ったら、どうやらこのところロクにゲームをプレイしていないからではないか、という結論に到達。いや、[illegible]のゲームはプレイするんですけどね、それ以外の……まぁ、趣味でプレイするゲームをやってないのですよ。って、確かに「DDR」はやってますが、そういうんじゃなくて、家庭用のRPGとか。そういうヤツ。まぁともかく、そんな感じでやさぐれてたところ、唐突にすげぇ楽しそうなゲームを発見してしまいました。SCEIの『俺の屍を越えてゆけ（推奨略称：俺屍）』です。なんか、タイトル聞くとむっちゃイロモノっぽいんですが、結構本格派のRPG。……いや、RPGっていうよりはSLGっぽいかな。結構ゲーム中で処理しなくちゃいけない情報量とかが多くて、効率よくプレイしようとすると大変そうなんだけど、なんとなくぼーっとプレイしてるだけでもおもしろいです。じーっくり遊ぶタイプのゲーム。

PS拡張計画

先号で書いたカーボンダイアトニックは効いた。一発でメモリーパックを認識した。やはり、ゲーム機にも接点復活剤は必需品みたいだ。でもこれって、酸化した接触面を磨く類のものじゃないから、イマイチ不安だったけど、結果オーライ。問題なし。　（ち）

PS2（仮）にDVDロムを使うっちゅう噂も良く聞くけど、それなら、DVDビデオとして使えるとうれしい人も多かろうに。普通の人は普通のTVで普通に見れればいいんだし、それだけでも十分ラッキーだよね。2万円位で、ゲームができてビデオが見れるんじゃぁ本当にお得。夢のマシンだねぇ。高級な機能も全部省いちゃえば安くできそうだし。まぁ、でもそんなことはどうでもいいことなのかも。いいハードであればね。

▲北海道　おのっちょさん：ホノボノです。ステキ。

▲福島県　ユズコさん：ですよねぇ。不公平ですよね。かなり。地域差ありすぎです。

▲佐賀県　花得ふろぐさん：名前は大事ですね（笑）。

▲千葉県　唐川遊人さん：1万5千円ですし……。PS2のウワサはありますが……。

▲広島県　水月ユーリさん：新しいの買いましょう。

▲群馬県　堤遊人さん：悲……編集部関係でも被害多数です。泣いてます。言ってくれれば（涙）。

他機種のことも話したい

リニューアルで、心持ちスペースが小さくなったような……。まぁ、ハガキもあるので良しとしましょう。それにしても、DCが欲しい今日この頃。（う）

SSで、ようやくというかやっと「D&D」が発売されます～。[illegible]……ワイにすごそうだし、ネオジオポケットのカラーも気になったり、ならなかったり……。うむむ。

▲[illegible]さん：PSに移植[illegible]ないでしょうかねぇ？

パソコン買って何をする？

今回から始まったこのコーナー。パソコンを買いたい貴方の役に立つ……のだろうか？　でも役に立たなくても許してくれる寛大な心を持っている読者様になって。成長して。というわけで読者様を成長させるコーナー（笑）。　（魔）

そんなわけでパソコンの話をしよう。「するする」。あ、「」のなかはとりあえず、オレだけだとミモフタもないんで床部唯一の理科系（犬）くんです。「どうもぉ」。さてと。パソコン、買うなら何かね、今は。「iMACかな？」。そうだねぇ。とりあえず手軽にパソコンの魅力に触るのはiMACで十分かもね。「インテルがやろうとしていたことを全部やってるモン」。しかしいらないモノ取ればあの値段になるとはいえ…よく踏み切ったよね。モニター込みで今だと12万くらい。「まあ、メモリだけは増設しておいた方がいいけどそれでも14万程度」。メール、インターネット、ちょっとしたワープロ、ちょっとしたグラフィック……。「まあ、仕事で使うんじゃなければもう、バツグン。でしょ」。キミも買う？「オレはバラ買い。自分で作る」。最近そっちの方が高くない？「うん。でもよし」。

▲これは（魔）の机。パソコン4台。モニターに囲まれる人生。かなりコクピット。男のロマン。

クソゲーマー万才

家のSFCくんの調子が今ひとつ。新型のSFCが¥6,000ぐらいで売ってたし、ここは……。　（う）

仕事で『ロボット大戦F』をやったんですが、このゲームにガンダムWが出てきました。そのとき、ふと「そういえばSFCの『ガンダムW』って、結構おもしろかったなぁ」と思いつき、やりたくなってつい時間を忘れてプレイしてしまいました（笑）。このゲーム、いまいちメジャーじゃないですけど、デキはかなりいいと思います。昔のゲーム（しかもキャラ物）にしては、連続技や空中コンボなど、かなりシステムも今風だったし、なにより私の好きなガンダムデスサイズが、強かったのが……（笑）。

『ガンダムW』を遊んだら、やはり次はPSの『ガンダム バトルマスター2』でしょう！　というわけで、買いに行きました。しかし、行きながら「きっと売ってても高いだろうな～、どうしようかな～」と思っていたのですが、いざお店を覗いてみるとかなり安く売っていて、内心「ラッキー」と思いながら買いました。やはり『W』と同じスタッフが作っただけあって、おもしろいです。それにしても隠しキャラのボールを使えるようにするには、全キャラでクリアしなくてはならない……というのはキツイ（笑）。RX－78ガンダムとνガンダムも使えるし（超必殺技はないが）、シャア専用ザクまでいるので、「ガンダム」ファンにもオススメのゲームです。……と、急に話は変わりますが、今度放映されるTVシリーズのガンダム。肝心のガンダムのカッコ悪さといったら……（涙）。うぅ……アレは何かの間違いだと信じていますよ～。

▲神奈川県　橘恵さん：やばいんですけどね（笑）。

▲福岡県　リンチンチンさん：STGが熱かった時期デスよねスコアアタックがステキでした。

▲愛媛県　風天さん．いいPZGですよね。はまります。

▲愛知県　トム・ジョンさん：1万階はねぇ……編集部でも…。

▲千葉県　華玲子さん：反射神経ばりばりですよね。PSのACTの中でもかなりレベルが高い方だと思われます。

▲千葉県　華玲子さん：FC版も良かったですけどね。名作。

▲富山県　とるねいどさん．ゲームとしては○なんですが。

▲東京都　まじんさん：これ……クリアできなかった思い出を持つ人間が編集部に若干名。いやーんです。

▲長野県　ポコアポコさん：楽しみですよね。わくわく。

▲埼玉県　小島要さん：PC版SFC版は……テョホホ。

▲大阪府　さんとこさん：戦闘時間かかりますけどね。イイデキでした。歴代の中でもかなり……。

▲東京都　スティーブンさん：みんなワガママでしょう。

▲神奈川県　匡架さん：か、悲しいです。PS本体のせい？

まんが／NDO（売ってませんねぇ。悲しいです。欲しいです）

雑学の王子様

「雑学」を辞書でひもとくと「系統だった学問ではなく、雑多な事柄の研究や知識」とあります。ちなみに私の頭は雑学のみ。大切な事柄は欠如してます。（だ）

あなたがこれから先の人生で、ほぼ役に立たないであろう知識、それが雑学です。例えば、宝くじの法律上の正式名称は「[illegible]」であるとか、ヘリコプターの正式名称は「回転式翼航空機」であるとか、ソープランドの法律上の正式名称は「[illegible]」であるとか、このような知識を知らなくても、貴方はコレからの人生で困ることはないはずです。当然「母を訪ねて三千里」の原作は「アペニン山脈からアンデス山脈へ」であるとか、「のらくろは[illegible]で歩いていた」なんてコトを知っていても、[illegible]や入社試験で役に立つこともないでしょう。また「宝塚（少女）歌劇団の第1回公演は桃太郎のお話をモチーフにした『どんぶらこ』だった」とか「[illegible]治虫[illegible]の[illegible]1作公開日」が同じ」なんてコトを知っていたところで何の役に立つんでしょう？　ましてや「[illegible]の定員は70人である」とか「ビー玉の入ったラムネのビンは明治14年に徳永玉吉という人物が作った」とか「[illegible]の定義は自動車のスピードが時速20km以下で自動車の周り[illegible]5kmになること」なんてこと、もはや「[illegible]テクニック」を教えるのではなく、アニメ雑誌を読ませる渋谷のコスプレイメクラ」のお姉さんにだってついていけない話題です。[illegible]役に立たない雑学をお送りしますが、最後に役になる情報をひとつ。N64専門誌なら電撃N64をどうぞ（笑）。

■魔王31才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。リニューアル、どうですかね？　バイオC1R買った。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。しかし電話好き。話長引かせ上手らしいね、キミ。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。オレの顔見るなりイヤな顔スルの禁止。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。オレに呼ばれるなりイヤな顔スルの禁止。

■うききくん：センチニスト（笑）。DCの発表に怒。まあ、いいじゃん。キミ、本当の旅の方が好きだし。

まんが／愛媛県　風天（覚えが早いかっ…涙）イラスト　岩瀬さとみ

▲岡山県　のぶすけさん：ありがとうございます。今後もよろしくお願いいたします。

▲神奈川県　MEGA-DOGさん：オウランは……ダメでしょうか。ずっと怒りにしておけば……。

▲福井県　深待橙さん：いや、楽しげでいいんじゃないですか？　カワイイですし。両方。

▲兵庫県　ブルブルさん：ついでにコレも移植されませんかねえ？　SS版ちょっとツライです。

▲岩手県　伊藤勇太さん：スゴイですよね。気を付けて下さい。特に受験生。ボロボロになります。

▲鳥取県　ねこ香織さん：格闘素人にはちょっとだけ難しいですが……大丈夫です。愛で。

▲広島県　水月ユーリさん：RPGは長く楽しめますからね。何かと。重なると大変。

▲兵庫県　SATOMIさん：「FFⅧ」はソレはソレでいけてますよ。かなり。楽しいです。

◀東京都　とるとるさん：可愛いキャラ多いですよね。ピキーンってひらめく感じで。

▲福岡県　毛の霙さん：成長してますです。知ってます、ハガキのウラも読んでますし。貴方の青春。

▲群馬県　倉葉きなこさん：見てると参加したくなるのが奴隷ですから。しめしめ（笑）。

▲千葉県　明石知子さん：データコンバート、逆もできるといいですよね。ね。

▲大阪府　ぬらりひょんさん：純正ファンタジー欲しいですよね。機械の出てこないヤツ。

◀富山県　HIKARIさん：歌で攻撃……ジャイアンなんですけどね。舞園も、と思うとちょっと怖い。

▲埼玉県　ふぐ茶さん：大強いんですよ。ムチャクチャ。エサもらうためにガンバリマス。

▲滋賀県　藤崎尚さん：笑。ソレは仕方ないでしょ。綺麗どころは揃えたくなりますよね。

▲奈良県　隆奈さん：彼女がねぇ……いいんですよ。ものすごく。泣けてきます。

▲東京都　樋口真さん：使えますよね。ダブルリーダー攻撃。とにかくザコには無敵。

◀埼玉県　NOMIさん：……変態ってると気持ち悪いですよ。かなり。女の子に、ならともかく。

▲宮城県　鈴音りんさん：ということは今回の「FFⅧ」は……ダメでしょうねぇ。かなり決まっちゃってますから。

◀愛媛県　如月二月さん：お金のかかった壮大なラブRPG。ヤル価値ありってところでしょうか。

▲大阪府　昭直利さん：ありがとうございます。高校生のクセにっ（笑）！

▲千葉県　星一葉さん：当たっても死なないように鍛えるとか。

▲佐賀県　如月９さん：うさぎは……なぜうさぎなんでしょう？　干支？

奴隷の趣味

リニューアルしても趣味は続きま～すっていうか命ですしね。趣味なくして何の人生か！　そんな感じがするのです。しません？　あ、しませんか……オレだけかなぁ？　いやそんなことはないはずだ……と悩むのが趣味なオレ。（魔）

「放送禁止用語を連発します。いや、ただたんに普通は言っちゃいけないことを叫ぶのって気持ちよくないですか？　オレたちはよくカラオケボックスでいい感じです。盛り上がりますよ。血管切れそうになりながらシャウト！」埼玉県　ナラダカイさん：

いいですよね。シャウト。うわっ……今、脳の血管何本か切れたかも……何て思いながら叫びまくるの。唾とびますけど。あ、関係ないけどなんか思い出した。昔、尾崎豊のライブビデオ見ていて唾がとんでるのを目撃した友だちの彼女は1発でファンをやめたとか言ってた。そんな……唾くらいとぶだろって感じ。それくらいでファンやめるなよナァ（笑）。きっと外見が好きだったんだね。汚いところも好きにならないと。コレ大人への第一歩（笑）。

▲静岡県　えんぜるぼーいさん：ドキドキですね。ちらっと見えるナニ。ドキドキ。

▲宮城県　ひまわりさん：寝るのはいいですがその寝言は……ユフィじゃないんですから。

▲北海道　蒼月達さん：なんかいいですねサルのトランプ。楽しそうです。

▲北海道　雨音さん：いや、雪国の人はみんなやってるには違いない（笑）。多分……。

▲長崎県　みなづき晶さん：楽器はいいですよね。弾けるようになると気持ちいいですし。

▲埼玉県　ちょこくまさん：インディーズは探すの大変なんですよね。ヒイキのミュージシャンを。

▲愛知県　藤宮静琴さん：他の友だちに見られますように（笑）。かなり恥ずかしいですよ。

▲大阪府　水上陽平さん：時間がないとできないので高尚な趣味でしょう。うらやましいです。

にまで下がったし。なにより、最近のPSは熱暴走しずらいと聞いてますしね。4月に「ソウルハッカーズ」も発売になるし……ここは腹をくくって買うのが吉でしょう！　でも、噂のPS2にもし互換性があったら……（犬）くんに聞いてみるとしますか……（今は居ないけど）。ほかにも「ウンジャマ・ラミー」や「GT2」といった楽しそうな続編も発売されますし……。そういえば『モンスターファーム2』が発売になりました。前作ではうさぎ（ゲーム中ではハムという種族）をひたすら育て、かなり強いヤツになった……私は最強のモンスターを作り上げてしまった……と、自画自賛をしていたものです（笑）。しかし、当時担当だったライターの岩さんにあっさり負けてしまいましたが（涙）。そして、今度こそは！　と、そのうちソフト買ってリターンマッチを狙っております……ふふふふ～。まぁ、『2』はゲームとしても進化しているみたいで、対戦だけでなく1人でプレイするだけでもかなり楽しめそうです……。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとちーくん：土曜の朝に編集部呼び出されてに原稿書くキミ。通信環境直しなよ。ね。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。なんかちょっとだけ休んでる感じでした。良かった。

■平吉くん：それにしても踊りすぎだ。散々踊って編集部に来る、真の編集部好き。やーい。

■ハム彦くん．今回から新加入。元は編集の宮田さん。エロ仲間。考え無し。運悪し。うむ。いい感じです。

■だいめいくん：コレまた新加入。元は編集の中川さん。兄弟誌、電撃N64の読者ページ担当。プチリンク。

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

◀茨城県　CUSTOMさん．そろそろロムはデータ消えてきてますよね。やばいです。

◀東京都　野々海ちなさん　書店さんで注文すると大丈夫なことが多いですよ。

◀北海道　剛太さん：ワンダースワンは……まだ情報出ませんね。確かに。

◀愛知県　水鶏さん：天才でしょうねぇ。コレまでの作品からすれば。いい曲多いです。

◀新潟県　RATAさん．悲しいですよね。データ消しは。しかも偶然だと怒るに怒れないし。

◀大阪府　キノピコンさん　PS版は必殺技、LRで1発で出ますから。ラクです。

▲滋賀県　藤崎尚さん：今年もがんばるわけですね。OKです。コダワリは大事ですよ。

▲山形県　きりま水樹さん：ダウジングは楽しそうです。何か発見できました？

▲東京都　スティーブンさん：みんな集めてみて下さい。ね。ちょっと大変ですが。

▲東京都　瀬都葵となさん：同時進行は頭こんがらがりますよね。地名とか人名とか。

▲北海道　香月りんさん：変にこだわって答えていくのは楽しいですよね。「愛」のみとか。

▲三重県　流生やよいさん：買えませんねぇ。モデルガンで我慢しましょう。かっこいいですよ。

▲東京都　とるとるさん：かなり増えてます（笑）。これで始める人も激増？　ですかね？

▲福岡県　人参古本さん´生きてるってのは強いですから。何年か待てばきっと……。

▲長崎県　黛らおさん．健気ですよね。みんな。なんか良い娘が多くて困ります『幻水II』。

▲青森県　アメ屋ジョージさん．このソフトもポケステ対応だと良かったんですが。

▲愛媛県　風天さん：ねぇって同意を求められても（笑）。ソレが彼の特徴ですし。

▲岡山県　ひよこさん：早いですよね。DPSの100号も本当にあっというまでした。

▲愛知県　ポリエステルさん：ガンバって貯めましょう！　その価値あります。

▲京都府　十々夜さん：そうですね。彼女はどちらにでもなり得るのでしょう。

▲三重県　乙坂君比古さん：黒妖精さんを育てるのが一番楽しいと思われます。どうでしょう？

▲福島県　河音アイカさん：スカッとしますよね。『IQF』はいろいろ改良されてますし。

▲山形県　きりま水樹さん：ダッシュはラクでいいですよね。わくわくします。

▲岩手県　飯綱さん：実習かキャンプのハンゴウ炊飯か。どっちも楽しげです。

▲徳島県　青葉まいりさん：やり尽くすのは今回ちょっとムズイですが……報われますよね。

▲埼玉県　秋さん：大きいんですよね。ピエトロよりも小さければもっと可愛かったのに。

▲東京都　山師さん：はやくやりたいですよね。どんな展開になるのかもう？……。今から想像と妄想でグチャグチャになってきている人も多いことでしょう。

◀富山県　十月若依さん：エミュレータと呼ばれるソフトで動いてるそうです。これまでも海賊版では幾らでもあったんですけどね。あ、ちなみに日本のソフトはダメだそうです。

▲北海道　えーるさん：思いの……RPGですよね。誰かの思いと誰かの思いが絡まって作られるっていう。いい作品です。

◀福島県　ユズコさん：良いのか悪いのか（笑）。でもありがとうございます。電撃シリーズです！

◀三重県　東本夕夜さん：なんていっても「罪」ですからね。誰の……罪なんでしょう？

◀山形県　十河さん　買わないと。地味でも長い時間やっちゃう危険なタイプなのです。

「センチ2」が発売になるのはいいんですが、「前作の主人公は死んだことになっている」というシチュエーションには、ショックを受けました。「私の前作でのプレイは何だったんだぁ〜！」って、感じ（涙）。登場キャラが同じということを考えると、しょうがないかとも思いましたが、前作をまったく否定しているというのもちょっと……。しかも、機種はDCで発売は来年だそうです（かなり先ですなぁ）。と、文句を言ってもしょうがないので、気持ちを切り替えて発売を待ちましょう（単純）。どうせその頃にはDCユーザーになってることでしょうし（笑）。続編の話といえばやはり『ペルソナ2』です！　うう……生きてよかった。どうやらゆきのさんも登場するらしいし……。と、来るとファンとしては、そのほかのキャラはどうなのか？　と気になりますねぇ。個人的にはエリーと姫野さん（笑）も出てきてほしいです。発売は夏……今度もやっぱり熱暴走で止まったりするのかなぁ。それはあまりに悲しいから新しいPSを買おうかな？　価格も1万5千円

あなたのハガキを見せて下さい

あっ、ちょっといいですかぁ？　あ、モデル？　え？　違う？　ウソ。ウソウソ。こんなに美人なのに？　ホントに？　モデルじゃないの？　ふ〜ん……あのさぁ、ボク、こういうモノなんだけど、ちょっと時間いいかな？　時間取らせないから。あのね、今ね、街で見かけたハガキ美人ってネタで「美人」に声かけまくってるのよ。でねでね、お願いなんだけど、キミの、ハガキを見せてくれないかナァなんて……あ、それもこれもキミがそんなに美人なのがアレなんだからね。本当にもう。ハガキ…見せてよ。で、ついでにアレも。

電撃PlayStation Vol.100 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.10〜13のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、3月11日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.97

①「エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜」妖精さんぬいぐるみ
赤木遊(宮城県)鈴木真三(静岡県)河田侑哉(静岡県)

②『サイバー大戦略〜出撃! はるか隊〜』2枚組テレホンカード
清水博之(東京都)井上保司(徳島県)大西康夫(千葉県)
田口幸一(大阪府)梅原公彦(埼玉県)

③コナミ オリジナル クリアファイル
石毛圭子(千葉県)樋口千恵(愛知県)佐々木謙子(宮城県)
高橋亜佳子(埼玉県)川島典子(神奈川県)広瀬舞(東京都)
大石順也(静岡県)今井敦美(愛知県)福島未来(東京都)
新谷博章(長野県)

④『久遠の絆』オリジナルテレカ3枚セット
奥村貴子(東京都)岡田抄子(神奈川県)森田悟(神奈川県)

⑤『お嬢様特急』『星の丘学園物語 学園祭』オリジナル使い捨てカメラ

お嬢様特急
河野智美(愛知県)岩本祐城(石川県)山中洋昌(神奈川県)

星の丘学園物語 学園祭
蛭子伸也(北海道)宮河友広(北海道)田中靖宏(福岡県)

⑥『サイバー大戦略〜出撃! はるか隊〜』オリジナルポスター
峰村和可子(東京都)箕輪光夏(東京都)本郷武男(愛知県)
小山航聖(神奈川県)熊野功一(東京都)井谷有希(愛知県)
星野敦志(群馬県)黒氏達哉(東京都)吉田寛志(鹿児島県)
藤田絢哉(愛知県)

⑦『テーマアクアリウム』携帯ストラップ
石田敦士(埼玉県)市川あすか(東京都)横川一夜(茨城県)

⑧PSソフト『Dance! Dance! Dance!』
高島健(東京都)五来茜(茨城県)一柳肇(大阪府)

⑨PSソフト『DEEP FREEZE』
飛驒悟(長崎県)土門苑子(青森県)春日尚美(鹿児島県)

⑩PSソフト「アクチュアアイスホッケー」
丸山直子(東京都)松本茂(兵庫県)飯塚心(埼玉県)

⑪PSソフト「できる! ゲームセンター」
大森恭子(鳥取県)酒井千春(高知県)内藤啓(大分県)

【1】P10〜13から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[企画]100号記念スペシャルプレゼント ②[企画]DPSソフト大賞'98 ③[企画]DPSはじめて物語 ④[特報]スーパーロボット大戦 コンプリート ボックス ⑤[特報]SPRIGGAN(スプリガン) ⑥[特報]カプコン AVGネクストスタイル(仮) ⑦[特報]トロンにコブン ⑧[特報]Lord of Fist(ロード・オブ・フィスト) ⑨[特集]ファイナルファンタジーVIII ⑩[企画]坂口博信氏特別インタビュー ⑪[攻略]テイルズ オブ ファンタジア ⑫[攻略]幻想水滸伝II ⑬[攻略]モンスターファーム2 ⑭[攻略]−立体忍者活劇−天誅 忍凱旋 ⑮[攻略]pop'n music ポップンミュージック ⑯[攻略]宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル ⑰[連載]DPSソフトレビュー ⑱[連載]電撃PSコロシアム ⑲[連載]4色奴隷 ⑳[連載]電撃プレイクエスチョン ㉑[連載]ウラワザデータベース ㉒[連載]まんがはじめて物語 ㉓[連載]電撃コラムス ㉔[連載]PSの奴隷 ㉕[新作]サガ フロンティアII ㉖[新作]デビルサマナー ソウルハッカーズ ㉗[新作]東京魔人學園朧綺譚 ㉘[新作]To Heart ㉙[新作]Racing Lagoon(レーシング ラグーン) ㉚[新作]俺の屍を越えてゆけ ㉛[企画]RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN ㉜[連載]電撃ナムコスクープ ㉝[連載]電撃NEWS STATION ㉞[連載]電撃ランキングステーション㉟[付録]メモリーカードシール100 ㊱[付録]電撃PocketStation extra
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【8】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P224〜225)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【9】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P224〜225)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【11】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【12】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【13】買おうと思っているゲーム機を【12】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【14】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか? ゲームタイトルを1つ書いてください。

【15】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う ②攻略が難しいソフトについては買う ③たまに買う ④買わない

【16】『ファイナルファンタジーVIII』は買いましたか?
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【17】【16】で①、②を選んだ方に質問です。『FFVIII』はどこまで進めましたか?
①DISC1は終わった ②DISC2は終わった ③DISC3は終わった ④クリアした ⑤DISC1も終わっていない

【18】携帯電話、もしくはPHSを持っていますか? 該当するものを1つ選んでください。
①両方持っている ②携帯電話を持っている ③PHSを持っている ④ほしいけれども持っていない ⑤必要はないし、持ってもいない

【19】【18】で①、②、③を選んだ方に質問です。携帯電話、もしくはPHSを、何に使っていますか? 該当するものを1つ選んでください。
①通話だけをしている ②おもに通話で、文字通信もしている ③おもに文字通信で、通話もしている ④文字通信だけをしている ⑤その他

【20】インターネットの利用について質問です。該当するものを1つ選んでください。
①おもにe-mailのやりとりに利用している ②おもにホームページを見ることに利用している ③その他の目的で利用している ④e-mailには興味があるが利用していない ⑤ホームページには興味があるが利用していない ⑥インターネットには興味がないし、利用もしていない

【21】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【22】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載

- サガ フロンティアⅡ
- デビルサマナー ソウルハッカーズ
- 東京魔人學園朧綺譚
- To Heart
- Racing Lagoon
- 俺の屍を越えてゆけ
- トゥームレイダー3 その他

イラスト／鈴城芹

SaGa FRONTIER™ II
サガ フロンティア 2

RPG　サガ フロンティアⅡ

4/1	▶スクウェア
	▶¥6,800
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、PS	

ギュスターヴとは別の主人公が活躍する初公開のストーリーや、驚愕の新バトルシステムなど、今回も注目の最新情報を満載！　発売日に向けて、情報のチェックは怠れないぞ!!

マリーの誕生を祝って描かれた、1枚の肖像画。王宮の装飾品としてゲーム中にも登場するこの絵には、幼少のギュスターヴと彼の家族が、慈愛と幸福をたたえた姿で描かれている。しかし、この直後にギュスターヴは術不能者であることが判明し、母のソフィーと共に王宮を追われるのだ。王家の幸せは、肖像画の中に思い出として残るのみとなったのである……。

過ぎ去りし日の愛と絆…その思い出は1枚の肖像画の中に…

CHARACTER

ニューキャラクター登場

「戦争」に関わる人物と国、そのつながりを検証！

新キャラクターが公開されて、さらに幅広い人物と国の関係が明らかに！　まずは新しく公開されたキャラを紹介しつつ、ソフィーの死後に焦点をあてた人物、国同士の関係を紹介!!

オート侯国

◀オートを攻めるギュスターヴ12世。

東大陸の北部に位置する「メルシュマン地方」。オート侯国は、その地方を代表する4侯国の1つだ。過去にフィニー王国の侵攻を受けており、先代の君主はその戦いで敗北。その後、息子のカンタールが君主となる。現在はフィニー王家の王女、マリーとの強引な婚姻によって、領土の半分を奪われた状態である。

フィニー王家に対し謀略を企てるオート侯

カンタール
(1229〜1288)

オート侯国の君主。実父であった前君主がバースとの戦いで倒れたため、16歳で王位を継承した。6人の女性との間に、23人の子供を残した精力家として有名。

フィニー王家に絡む新人物！

ギュスターヴとその仲間

母のソフィーと共に南大陸へと渡り、多くの友人を得るギュスターヴ。しかし、最大の理解者であった母は、若くして世を去ってしまう。その大きな悲しみを乗り越えて、ギュスターヴは術不能者の自分に適した道を探し始める。

シルマール
(1196〜1270)
ギュスターヴたちを南大陸へと亡命させた、高名な術士。ギュスターヴの生涯の師となった。

ケルヴィン
(1221〜1292)
貴族の跡取り息子。ギュスターヴとは正反対の性格ながら、親友として生涯を共に生きる。

レスリー
(1221〜?)
商人の娘。術不能者の劣等感に悩むギュスターヴが、立ち直るきっかけになった女性。

フリン
(1222〜1269)
貧しい家に生まれた術不能者の少年。自分と同じ境遇のギュスターヴを慕い子分になる。

偉大な師と多くの友に支えられるギュスターヴは自らの道を進む

ギュスターヴ(1220〜1269)
術不能者の劣等感と母の死を乗り越え、鋼の男として立ち上がる。

立ち上がるギュスターヴと歴史に揺れる主要人物たち

【敵対?】母と生き別れたフィリップ。彼女が王宮を出るきっかけとなった兄を恨んでいる。2人の対決は避けられない!?

ノール侯国

ソフィーの死後、フィリップは父の命令によりノール侯に即位する。4侯国の1つ、ノール侯国の君主となったフィリップは、やがて冷静沈着な政治家となり、優れた政治手腕を発揮するのだ。

▲母の故郷を統治することになるフィリップ。その胸中によぎるものは?

弟王子の胸にあるのは、黒き野望か、それとも……

フィリップ
(1222〜1255)
ギュスターヴとは対照的に、両親から優れた術の資質を受け継いだ弟王子。ノール侯に即位する。

ソフィー
(1200〜1239)
ギュスターヴと共に王宮を追放された、フィニー王家の王妃。深い愛で息子を見守り続けた。

【他界】慣れない生活の中でソフィーは病に伏し、39歳の若さで他界する。ギュスターヴを残して逝かねばならない彼女の心中は、どれほど辛かっただろうか……。

【敵対?】[illegible]進むべき道を見つけたギュスターヴは、自分を追放した父をも倒そうとするのか。それとも…? 因縁深き父と子の対決を、歴史は望むのだろうか。

【従属】ギュスターヴ12世にとって、息子が治めるノールは属国の立場だ。しかし、フィリップが離反しないともかぎらない。ノールの動向は、とても興味深いぞ。

フィニー王家

マリー
(1227〜?)
ソフィーが王宮を出る直前に生まれた王女。フィリップとふたり、ギュスターヴ12世の手で育てられた。

ギュスターヴ12世
(1195〜1245)
軍略、政治の両方に長けた、フィニー王家の当主。ギュスターヴとソフィーを王宮から追放する。

ノール、バース(フィニー)、シュッド、オートの4侯国の中で、最大の勢力を誇る王国。メルシュマン地方の西に浮かぶフィニー島がその発祥地で、現在はバース侯国の領地に本拠をかまえている。フィリップのノール侯即位と、マリーとオート侯の結婚により、ノールとオートを属国としている。

▼体面を重んじるあまりの非情な決断。

【嫁ぐ】マリーもまた、父の政略に利用される。おそらくは望まざる結婚であろうカンタールとの婚姻は、彼女の人生に影を落とすのだろうか……。

【謀略】戦いで父を失い、一方的な結婚で領土の半分も奪われたカンタール。彼はその怨恨から、フィニー王家に対してさまざまな謀略を企てる。

WORLD
WAR & ADVENTURE

広大な世界で展開される歴史ドラマ

戦いの歴史をさまざまな登場人物の視点で描く、『サガフロⅡ』の壮大な物語。その舞台となる世界の姿がついに明らかに！　ここでは広大な世界「サンダイル」のマップとあわせて、南大陸に渡ったギュスターヴの"その後"のシナリオと、その歴史の裏で活躍する別の主人公、ウィリアム・ナイツのストーリーを大公開！　戦争の表と裏から歴史の流れを描き出す、物語の多角的な視点にも注目するぞ!!

北大陸　未開の地

氷に閉ざされた極寒の大地。その過酷な環境ゆえ、未開のままである。人の手の入らいない場所には、未発見の"何か"が眠っている可能性は高い。クヴェルを求めて冒険に訪れることがあるのかも。

メルシュマン地方

東大陸の最北端に位置する小国家が分立している地方。ギュスターヴの物語が幕を開ける場所。ちなみに西の細長い島が、フィニー島である。

ロードレスランド東部

グランタイユ

ヴァイスランド

東大陸の南に位置する寒冷地帯。世界中に浸透している「術」の発祥地である。土地の人々が厳しい環境下で生活に耐えるために、アニマの力を引き出す「術」を考案した、ということなのだろうか。

ナの国と周辺の国々

ナの国は、シルマールの手引きで南大陸に亡命したギュスターヴたちが保護される国。シルマールの故郷であるナの都グリューゲルは、農産物の集積地だ。南大陸には、ほかにもいくつかの国が存在する。

南大陸大砂漠

南大陸の乾燥した気候が生みだした、広大な砂漠地帯。クヴェルを探しにここを訪れるディガーもいるようである。

ロードレスランド西部

名前のとおり、統治者たる領主が存在しない地域。盗賊や犯罪者が身を隠す無法地帯になっている。

〈STORY CHECK〉ギュスターヴ編

南大陸に渡った悲劇の王子を待つ戦いの運命 ギュスターヴ、ついに決起！

ギュスターヴが南大陸に渡ったのちのシナリオでは、軍を率いる領主にまで出世した彼が、戦いに身を投じていくいきさつが描かれる。多くの協力者に支えられ、戦いの道へと新たな一歩を踏み出すギュスターヴ。その大きな運命の流れの中で、自らが歩むべき道の選択を迫られるケルヴィンとレスリー。歴史上の転機といえるドラマチックな展開に、登場人物たちの心情をからめた味わい深いシーンが繰り広げられるのだ！

◀ギュスターヴ（27歳）
悪夢の追放から20年後、たくましく成長したギュスターヴ。その姿からは君主の迫力と威厳が感じられる。

南大陸へ……

フィニー王家の子どもが7歳の誕生日を迎えた日に行われる「ファイアブランドの儀式」で、術不能者であることが判明するギュスターヴ。それがもとで母とともに王宮を追われた彼は、シルマールの手引きで南大陸へと亡命する。

▶王宮を追放されたギュスターヴとソフィーがたどり着いた先は、うらぶれた貧民区。そこで屈辱と苦渋の生活を送る2人を、シルマールは南大陸へと亡命させる。故郷を追われ、新天地へ渡ったギュスターヴの新しい生活が始まった。

クヴェルを探して旅する少年
ウィリアム・ナイツ
(1220〜1321)

東大陸で活躍するディガーの一族、ナイツ家の少年。15歳で初めてクヴェル探索に旅立つ。通称ウィル。

〈STORY CHECK〉
ウィリアムナイツ編

古代文明の遺産「クヴェル」を求めて若きディガー、ウィルの自由な旅が始まる！

ツールの原型になった古代文明の遺産「クヴェル」を捜し、遺跡などを探索する「ディガー」と呼ばれる者たち。こちらのストーリーで活躍する主人公、ウィリアム・ナイツは、そのディガーを生業にする少年だ。『サガ』シリーズ本来の魅力を重視した自由度の高さが特徴のウィリアム・ナイツ編。早速その内容に迫ってみるぞ！

旅立ち

物語は、15歳のウィルが初めて遺跡探索に旅立つ場面から始まる。育ての親である叔父と叔母に見送られ、ウィルは意気揚々と冒険への一歩を踏み出すのだ。

▲胸躍る冒険に出発！ ウィルの行く手に何が待つ？

ウィルを育てた叔母さん
コクラン・ニーナ
(1190〜？)

両親と死別したウィルを、夫とともに我が子同然に育てた叔母。経験豊かなディガーで、ウィルに同行してくれることもあるらしい。

クヴェルを求めて、南へ北へ…

世界のどこへクヴェルを捜しに行くか、それはプレイヤーの自由。新しい発見を求めて未開の地へと足を踏み入れてもいいし、まずは大きな街で情報を集めるという選択もできる。プレイヤー自身の判断で、好きなように行動できるのだ。

▼人の手が入った洞窟。鉱物を掘っていた跡だろうか？

▲クヴェルを求めて雪原の奥地へ！

ウィルの行動が歴史を変える…？

ウィルは歴史の裏で活躍する人物。そのためギュスターヴのように、歴史上の重要な事件に関わることはないようだ。しかし、彼の行動はさまざまな形で、ほかのキャラクターの人生に影響するらしいぞ。ウィルが発見したクヴェルがギュスターヴの手に渡り、それが戦いを勝利に導く。といった感じで、歴史の流れに間接的に関わってくることもあるかもしれない。

▶情報集めなどの些細な行動が、影響力を持つかも？

▶クヴェルを持つ老人との出会い。世界の果てとは？

あんた、他所から来た人だね。まあ、こんな世界の果てまで良く来たもんだ。
このクヴェルはどこで手に入れたんですか！！

臣下

領主の地位と権力を手に入れたギュスターヴは、同時にムートンとネーベルスタンという頼れる臣下をも得ることになる。政治、軍略の知識も経験も持たないギュスターヴが、それでも領主の務めを果たせたのは、2人の協力があればこそなのだ。

▲財務や政務といった、実務関係に優れた能力を発揮した行政家。温厚でまじめな性格。

▲若い頃には世界のあちこちを冒険し、腕を磨いていたという実力派の将軍。シルマールとの関係は？

ギュスターヴの戦い…それぞれの選択

▲ケルヴィンは出撃に反対らしい。それは親友の身を案ずるがゆえか？

▲レスリーに問いかけるギュスターヴ。果たして、彼女の選択は……？

戦うことで、運命を切り開く決心を固めるギュスターヴ。その決意は、ケルヴィンやレスリーをはじめとした彼の親しい友人たちにも、歩むべき道の選択を迫ることになる。歴史の大きな転機の中で、友人たちはどんな生き方を選ぶのか？ セリフの1つたりとも見逃せない、注目のシーンだ。

〈STORY CHECK〉
そのほかの主人公たち

人の数、夢の数だけドラマがある！

『サガフロⅡ』には、ギュスターヴとウィルのほかにも数多くの主人公が登場する！ ここでは、そんな未知の主人公たちが活躍するシーンを少しだけ見せちゃうぞ。熱いシーンを予感させるセリフの数々に、ますます期待はつのるばかりだ!!

DUEL

『サガ』シリーズ初登場の新バトルシステムその秘密に迫る!

1対1で戦う真剣勝負の緊張感に、多彩なアクションを見せるカッコ良さと、変則的な連携の楽しさを盛り込んだ斬新なバトルシステム「DUEL」。その内容と魅力を余すところなくチェックしていくぞ!

▲リアル頭身のキャラクターが激しいバトルを展開!息をのむ大迫力だ!!

●モンスターと1対1で戦う新方式のバトル

【DUEL(デュエル)】とは?

敵が1体で出現したときに、こちらもパーティの中から1人を選んで1対1の戦闘を挑める斬新なバトルシステム。それがここで紹介する「デュエル」だ。デュエルでは、選出したキャラが倒されるとゲームオーバーになってしまう。そのため、純粋な実力のみで勝負が決まる緊迫感に満ちた戦いが展開されるぞ。また、1人で連携を組み立てられる特殊な連携システムが採用されていて、通常のパーティバトルとは一味違う連携の組み立てが楽しめるのだ。

▼頼れるのは自分のみ! 術や技など、持てる力をフルに使って戦うのだ!!

デュエルの流れ

メンバー選出

モンスターのシンボルに接触したとき、出現したモンスターが1体だけだった場合にデュエルに挑むキャラクターの選出ができる。このとき「ちからを合わせて戦う」を選ぶと、通常の戦闘に突入。デュエルに挑むキャラクターを選ぶと、1体1の戦闘が始まるのだ。上でも説明したように、デュエルでは味方のキャラが倒されると、即ゲームオーバーになってしまう。戦闘の能力が高いことはもちろん、敵のモンスターとの相性も考えて、戦うキャラは慎重に選ぶ必要がある。

▼最強キャラで手堅く勝つか、未成長の仲間を鍛えるか。敵が強いようなら全員で戦う選択も。

コマンド選択

デュエルのコマンド選択は、通常のバトルのコマンド選択とシステムが異なる。通常の戦闘では、ターンごとにコマンドを1つ選んで戦闘を開始するが、デュエルの場合、実行できるコマンドの中から4つを選んで戦闘に突入するのだ。デュエルで実行できるコマンドには、通常の戦闘で使える技や術などに加えて、「牽制」や「接近」といった間接的な行動もある。フェイントなどの効果があるこれらのコマンドは、攻撃に織り交ぜて使うことでより大きな効果を発揮するのだ。

▼ターンごとに、4つのコマンドを選択。右に"連"のマークがあるものは連携の可能性あり。

戦闘開始!

戦闘が始まると、選んだコマンドの順番と種類に応じて、キャラクターが攻撃を開始する。と同時に、敵のモンスターも襲いかかってくるぞ。リアル頭身のキャラとモンスターが、激しくぶつかりあう戦闘シーン。その迫力は、通常の戦闘をはるかに上回るのだ! LPを消費してのHPの回復や技の使用、モンスターとの交渉など、通常の戦闘で可能な行動は、すべてデュエルでも実行できるぞ。「ディフレクト」や「ブロック」といった、一定の確率で発動する行動も同じだ。仲間の援護が望めないだけに、デュエルではLPのお世話になる。

パラメータの変化

フェイントなどの行動が成功すると、敵のパラメータがダウンする。強敵が相手でも、互角以上に戦えるぞ。

相打ち

敵と味方が同じタイミングで攻撃すると、相打ちで両方がダメージを受ける。デュエルならではの壮絶な演出だ。

武器の特殊効果

モンスターの攻撃を杖でブロック! 武器が持つさまざまな特徴は、デュエルにもそのまま反映される。

▶ステータスや装備と同じように、連携の履歴や修得した技の確認ができるのだ。

「デュエル」とともに、『サガフロⅡ』の要となるシステム「プレイヤーノート」。キャラクターの成長よりも、プレイヤー自身が学んでいくという部分に焦点を当てている『サガフロⅡ』特有のシステムだ。ここにはプレイヤーが発見した技や連携が記録され、簡単に確認できるようになっている。そして一度記録されたものは、主人公が変わっても、そのまま引き継がれるのだ。

技 CHECK!

通常のパーティバトルでひらめいた技と、デュエルで編み出した技の両方が記録される「アーツリスト」。『サガフロⅡ』の"技（アーツ）"とは、武器のみを使った技術のことで、術の効果が伴うものは含まれないようだ。ひらめきとデュエルを使い分けるのが修得のコツだ。

▼ひらめきでは修得が難しい技も、デュエルで編み出すことができる。

カスタムアーツ CHECK!

こちらは"ひらめき"だけでは修得できない、技に術の効果が加わった特殊な技が記録される。奥技や秘奥技と呼ばれるもので、デュエルで技と術を連携させることにより修得できる。技よりも、プレイヤーが組み立てて作り出す（カスタムする）という要素がより一層強い。

▼「ヘルプ」を参照することで、連携した術と技の確認もできるのだ。

連携履歴 CHECK!

パーティバトルで成立した連携攻撃が記録される。真ん中に仕切り線のようなものがあるが、前作にあった「お気に入り」のように、リストの上部へ特定の連携をセットすることで、その連携を発生しやすくすることはできるのだろうか？　敵との連携が記録されるのかは不明。

▼どの技とどの技が連携したものなのか、ひと目で確認できる。

通常の戦闘とは異なるコマンド選択と、敗北が即ゲームオーバーにつながる1対1の緊迫感。行動を組み立てて技を作り出すというまったく新しいバトルシステム。ここでは、デュエルにおける戦闘の特徴を流れに沿って紹介するぞ。味方との連携だけではない新しい「サガフロバトル」の楽しさを、今からチェックしておこう。

1人連携発動!

入力した4つのコマンドのうち、最低2つのコマンドが連携すると技が発動する。連携の成立、不成立には確率も関係するので、同じ行動を取ったとしても同じ結果が出るとはかぎらない。何度か同じ行動を試してみることも必要なのだ。シリーズ共通して登場する技も多いので、「突く」＋「突く」で「二段突き」というように、発動する技を予測してコマンド選択することも可能。またデュエルでは、術と技が連携した奥技や秘奥技といった強力な技も編み出すことができるぞ。

▲ひらめきでも修得できる「十字斬り」や「払い突き」も、デュエルを利用すれば比較的ラクに修得可能だ。しかも組み立てられるぶん、ひらめきよりも確実なのだ。

敵の連携攻撃

通常の戦闘と同じように、敵も連携攻撃をしかけてくるぞ。しかし、負け即ゲームオーバーというシビアなデュエルの戦闘では、通常の戦闘よりも敵の連携には要注意。余裕ある回復が必要なのだ。

戦闘終了

戦闘に勝利すると、通常の戦闘と同じようにキャラのＪＰやＷＰ、ＨＰなどが上昇する。上昇するパラメータは、選択したコマンドに応じて変化するので、ＪＰがあまり高くないキャラの術をここで強化することもできるのだ。

また、リスクの大きい1対1のバトルでは、形勢が不利になることは非常に危険。そのため、交渉を行う状況も発生しやすくなっている。有利な交渉コマンドなら、力の浪費を慎むのも手。

特定パラメータの強化にも活用できる!!

▼勝利すると通常の戦闘と同じように、行動に応じたパラメータがアップする。

デュエルで編み出した技を活用

デュアルで新しい技を編み出したら、さっそくメニュー画面でパーティメンバーたちに装備させる。そして今度は、通常のパーティバトルでその技を使うのだ。新たに修得した強力な技同士が連携すれば、より強力な連携攻撃になるぞ。また、デュエルで編み出した技がきっかけとなって、さらに新しい技をひらめく可能性だって出てくるのだ。デュエルで技を作り出し、通常の戦闘で連携を組み立てる。こうした一連の流れを作ることで、バトルの幅がどんどん広がっていくのだ。

▼デュエルで編み出した技と、ロールや行動順を駆使して強力な連携攻撃を作り出すのだ。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

RPG
デビルサマナー ソウルハッカーズ
4月上旬(予)
▶アトラス
▶¥6,800※
▶MC(ブロック数未定)、PS(ブロック数未定)

SS版を基にさらなる内容充実が図られるPS版『ソウルハッカーズ』(以下、SH)の新たな動きをキャッチ! かねてから断片的な情報でお伝えしてきたポケステ対応部分の詳細がついに明らかに! 今回は、ポケステを始めとするPS新要素&悪魔合体システムについて詳しく紹介していくぞ。

ついに画面公開! PS新要素&悪魔合体徹底追及!!

今回誌面で紹介しているのは、すべてPS版の画面写真だ。ハードの違いからSS版と同じクオリティを保つのは難しいと噂されたが、結果はごらんの通り。SS版に慣れ親しんだ人でも、まず見分けがつかないだろう。また、以下に紹介するPS新要素にも注目! 謎の存在だったペットショップ「王国屋」の正体が、ポケステの登場によってついに判明! ほかにも遊び心いっぱいのカジノがオープンするなど、VR都市「パラダイムX」がさらに充実しているぞ。SS版からの細かなリニューアルを経て、PS版はまさに「SH完全版」といえるだろう。

名場面をいつでもプレイバック
ダイジェストモード

ゲームの流れがひと目でわかる!

これは長期間ゲームを中断したときに便利な回想モード。画面写真からわかるように、イベントシーンを詰め込んだアルバムになっているようだ。これで、大好きなシーンが鮮やかに甦る!

◀見られるのはクリアしたイベントのみ。

自分だけの悪魔を育てる!?
ポケステ

◀▲この愛くるしい(?)物体が悪魔の幼体だ。愛情込めて育てれば、パーティを支える戦力に!!

幼体の正体は……コレ!?

「王国屋」でロク五郎が可愛がっていた謎の生物メッチー。この外見はもしかして悪魔の幼体!?

◀偶然にしてはあまりにも似ている。

悪魔の幼体はペットショップで買える!?

物語の進行に合わせて、「パラダイムX」内のペットショップ「王国屋」に「悪魔飼育室」が登場する。ここでは複数の悪魔の幼体が販売され、気に入った幼体(P−メッチー)を買う(飼う)ことができるぞ。ポケステのコマンドはゲーム、睡眠、食事の3つで、仲魔と同様に何をするにしてもマグネタイトを消費する。マグネタイトもダウンロードする必要があるぞ。

知性派?

3つのミニゲームが楽しめる!

ミニゲームはカード遊び、縄跳び、パンチの3種類。ミニゲームのスコアに応じて、幼体の成長(ランクアップ)具合も変化するぞ。

▶4枚のカードの中から2枚をチョイス。幼体と同じカードを引き当てれば成功だ!

享楽のVR都市
パラダイムX

天海市の新たなアミューズメントスポットかと思いきや、パラダイムX内のアトラクションであることが判明。何しろ銀行すら存在するVR都市だから、カジノの儲けも現実世界に反映されることは間違いなし。残念ながら、具体的な規模などは明かされていない。

NEW SHOP開店! カジノプリザドン

◀▲見るからに豪華な装いのVRカジノ。今回も目的を忘れてハマってしまうかも!?

  ※画面はすべて開発中のものです ※「ペルソナ2 罪」体験版同梱

バリエーション豊富な"悪魔合体"をクローズアップ!

『SH』を象徴するシステムの中に、さまざまな種類の「悪魔合体」がある。これは悪魔収集の楽しさを語るうえで欠かせない重要な要素だ。今回は、主な悪魔合体の細部までクローズアップして、その魅力に迫ってみよう。

二身&三身合体

仲魔を2～3体組み合わせて新たな悪魔を生み出すという、もっともスタンダードな合体法だ。『ペルソナ』同様、合体によって魔法や特技を継承させることができるぞ。合体儀式は、業魔殿で悪魔合体を研究する謎の人物ビクトルに依頼して行う。しかし、あるソフトを入手すれば、ガンプ上でも二身合体を行えるようになるのだ。

▲レベルの低い2体を組み合わせて、ワンランク上の悪魔を仲魔に!

◀3体の仲魔の能力を継承した悪魔が生まれる……かな?

●合体に影響を与えるエレメント

「真・女神転生」シリーズの特徴である月の満ち欠け。これは合体事故を引き起こしたり、造魔合体に影響を与えるなど、悪魔合体に深く関係するぞ。また、悪魔の忠誠度も重要な要素の1つ。忠誠度が高ければ、魔晶変化(後述)が行えるのだ。

剣合体

『SH』で正式なシステムとして定着した特殊合体。仲魔を「無銘の刀」に封じて強力な武具を生み出すというモノ。合体した仲魔は消えてしまうが、彼らの能力に応じて、氷結や電撃といった特殊効果を付与することができるのだ。

造魔合体

意志を持たない人工の悪魔「造魔」を使った合体で、合体した悪魔の能力のみを吸収して姿を変える。なお、この「造魔」はドリー・カドモンという人形のような物に悪魔を宿すことで造り出すことができるぞ。

精霊合体

悪魔には地霊や天使、鬼女などさまざまな種族が存在する。『SH』では同種族を合体すると、特殊な種族「精霊」が生まれるのだ。これはノーム、ウンディーネ、サラマンダー、シルフの4体で、それぞれ地水火風という4大元素に対応した能力を秘めている。最大の特徴は、彼らを合体に使うことで、合体相手の種族を変えることなくランクアップ(ダウン)できる点だ。

御魂合体

精霊同士を合体すると、組み合わせによって和魂、幸魂、奇魂、荒魂という4種類の「御魂:ミタマ」に生まれ変わる。御魂は言うなれば力を秘めた魂で、合体相手の能力値をアップさせるという特徴を持つ。つまり、御魂合体では悪魔の姿を変えることなく、中身だけパワーアップできるのだ。気長にやれば、大天使や女神クラスの強さを持つピクシーだって作れるかも!?

魔晶変化

仲魔の忠誠度が限界に達すると、自ら物質化を望む場合がある。これは魔晶変化の合図で、ビクトルの元で儀式を行うと、普段は手に入らない装備品やレアアイテムに変化するのだ。もちろん、買い取り値もかなりのモノ(笑)。

オマケ情報 『SH』には『ペルソナ2』の体験版が付いてくる!

前号や広告をこまめにチェックした人は知っていると思うが、『SH』には『ペルソナ2 罪』の体験版が付いてくるぞ。『ペルソナ』にしか興味ないという人も、これを機に『SH』独自の世界に触れてみてはいかがだろうか?

◀前作のキャラがどれくらい登場するかも気になるところだろう。

悪魔降臨まで秒読み開始!

東京魔人學園

東京を舞台に繰り広げられた

ジュブナイル伝奇が今再び!!

青春文学と伝奇物を融合させたストーリー、魅力的なキャラたちなど、未だ高い人気を誇る『東京魔人學園剣風帖』。そのファンすべてに贈るスペシャルディスクが、この『朧綺譚』。外伝を始め、数々のモードが魂をゆさぶることまちがいなし。今回は新着ロムをもとに魅力を再チェック！

新たに届いた新着画面をもとに『朧綺譚』の魅力に迫る！

『魔人』ファンのためのソフト『朧綺譚』。主人公の過去がわかる第零話はもちろん、エピローグモードや外伝などにも、オリジナルグラフィックが追加されている。ここでは、それらの新着画面を中心に、新キャラや新たに判明した要素について紹介していこう。

◀『剣風帖』にはなかったシーンがテンコ盛り。キャラクター同士の関係なども明らかに！

モード MODE

6つのモードが『魔人』をよりおもしろくする！

エンディングモード

前作『剣風帖』では、条件を満たしていると、葵か小蒔のどちらかから最後に告白されるというイベントがあった。しかし、このモードでは、メインキャラから、戦闘には参加しないマリアや杏子といったサブキャラまで、29人分のイベントが楽しめるようになっているのだ。ただし、『剣風帖』の第23話をクリアしているセーブデータ（外伝壱話「秘剣行」以降をクリアしているデータ）が必要になる。また、当然仲間にしているキャラのものしか見ることができないので注意。もし、データがない人は『朧綺譚』の発売日までに、パーフェクトクリアを目指そう！

▲◀女性だけではなく、男性キャラとの友情エンディングもある。葵と小蒔以外のファンには、嬉しいモードだよね。

新たに語られる5つのストーリー

仲間キャラを主人公にした独立したストーリーが５本収録されている。今回は各外伝の簡単なストーリーと、伍話と七話に登場する新キャラを紹介しよう。さらに、『朧綺譚』には、主人公が真神学園に転校してくる前の『剣風帖』、第壱話以前のストーリーを描いた第零話も収録されているぞ。

鳴瀧冬吾

本編の主人公の父親、弦麻の親友。壬生の通う拳武館高校の校長（館長）。また、幼い主人公に古武術を教えたのも彼である。つまり、壬生と主人公は同門ということになる。

来須狩夜

異端審問会から派遣された審問官。悪魔など、あちら側の住人を狩ることが仕事だが、彼は妻と娘を吸血鬼に殺されたため、吸血鬼に対して異常なほどの憎悪を燃やす……。

収録されている外伝	
参話～真心～	式神である芙蓉は「人の心」に触れ、変化していく。
四話～雨月～	同級生の少女に付きまとわれる如月だったが……。
伍話～月下之花～	壬生と比良坂。２人は出会い、お互いを意識していく。
六話～厄日～	いつものように舞園を護る霧島。しかしその日は……。
七話～傷跡～	一命をとり止めたマリア。そして闘う意味を知る。

真・旧校舎&螺旋洞

経験値稼ぎの場であった「旧校舎」がパワーアップ。終わりのなかった旧校舎にちょっとしたイベントと最下層が追加された。これをクリアすると何かいいことが……？　またもう１つ「螺旋洞」は条件が決められたバトルモードをクリアしていくもの。詰め将棋のようなおもしろさがある。

▲◀真・旧校舎は、『剣風帖』である程度進んだセーブデータがあると、途中から始めることができる。

グラフィックモード

ゲーム中で使用された全グラフィックをキャラごとに見られるモード。ただし、エンディングモードでイベントを見たキャラのみ可能になる。

BGMモード

ゲーム中のBGMから各キャラの声、方陣技の台詞など、音に関わる全てが聞ける。デッキのようなメーターなど、細部まで凝っているぞ。

クイズモード

『魔人學園』に関するクイズに挑戦できるモード。第壱部、第弐部、総合の３種類から選べる。すべての問題に答えることができれば……？

フラグ&感情値チェックモード

『剣風帖』のセーブデータをロードして、「感情度」とエンディングフラグの確認ができる。もちろんセーブデータは、途中のものでもOKだぞ。

『魔人學園』プレミアムグッズ PRESENT!

普通では手に入らない、販促用グッズを独占入手！　それぞれを３名ずつ、計６名の読者にプレゼント！　欲しい人はハガキに自分の住所・氏名・電話番号・欲しい賞品名を記入して、欄外のあて先まで送ろう！

販促用ポップ

『剣風帖』第五話「妖夢」でのシーンを再現したポップ。付属の鎖がリアル。

販促用ポスター

パッケージのイラストの全身バージョン。ポップと同様に現在入手困難なアイテム。

あて先……〒101-8305 ㈱メディアワークス「DPS朧綺譚プレゼント」係まで。しめ切りは３月25日（当日消印有効）。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PS版『To Heart』の

マルチもはわわっとオドロク新情報!!

CHECK 1 衣替え!? 全キャラクターにオリジナルコスチュームが追加

まずは、このページの写真をご覧下さい。この『To Heart』では、その場面に誰かがいる場合、バストアップのCGが表示されるのですが……。なんと、ここで紹介しているのは、すべてPS版オリジナルのCGなんです。わたしが今着ている服を含めて、ほかのみなさんの服もアクアプラスの方々が、新調して下さいましたっ！ ありがとうございます〜。

▲走るのがお得意な志保さんらしく、新コスチュームは体操服姿です。

▶誌面では初登場の雅史さん。浩之さんとあかりさんの幼なじみ、だそうです。

▼芹香お嬢様には、魔女衣装。よくお似合いですよね〜。

新CGは新イベントの予感!?

To Heart トゥハート

みなさん、こんにちは(ぺこり)。わたしは、HMX-12・メイドロボのマルチと申します。さて、発売も決まって、ますます大盛り上がりのPS版『To Heart』ですが、今回はさらなる新情報が飛び込んできましたっ！ それは……あうぅ〜、なんでしたっけ(汗)。あ、はいっ、PS版オリジナル要素の追加情報でした。このPS版では、わたしたちのセリフに、声優さんが声を当ててくださることは以前にも発表しましたが、どうやらそれ以外にもオリジナル要素があるみたいなんです。ここでは、アクアプラスさんから届いた最新ROMをもとに、そんな3つの新要素をみなさんにご紹介しちゃいますっ。あ、そうそういえば宣伝しろって言われてました。3月15日発売のDPS-D16に、ムービーが収録されるそうなので、ぜひご覧下さいっ！

AVG	To Heart トゥハート	3/25 (予)	▶アクアプラス
			▶¥6,800(CD2枚組)
			▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

気になる新要素がついに見えてきた！

CHECK 2 プレイを楽しく&快適にする各種システムに注目！

この『To Heart』は小説のように画面のメッセージを読みながら進めていくゲームです。でも、ただ読んでいくだけでは、紙に書いてある物と同じですよね？　一体、どんなところが普通の小説と違うのでしょうか？　あの～、すみません……（周りの人間に聞いている）あ、はい、なるほどっ！　ありがとうございましたっ。……ええと、どうやらこんなところが、違うみたいです～。

▲小説とは違って、行動によってストーリーが変化するのも特徴です。

◀こんなキレイなCGも、ゲームというメディアならではですよねっ。

ミニゲーム

これはPS版の、完全オリジナル要素のようですっ！　なんと、本編の途中でガンSTGが遊べちゃうみたいです。これは、お得ですね。あ……でも、相手は志保さんじゃないですかっ!?　浩之さ～ん、争いごとはよくないですよ～（泣）。

▼▶点数計算などもあるようで、かなり本格的みたいです。

主人公（ヒロ）、ついに志保と直接対決か!?

アルバム機能

これはパソコン版でもあった機能ですが、PS版ではさらに使いやすくなりました。プレイ中に、「これは！」と思ったシーンでボタンを押せば、ワンタッチで画面が記録されちゃいます。しかも、日時や誰のイベントか、なんてこともわかるみたいですっ。

お気に入りのシーンをワンボタンで記録！

高速スキップ・読み返し機能

同じ文章を何度も読んでいると、やっぱり疲れてしまいます～。そこで役立つのがこの機能です。文章を選択肢まで送ったり、過去の文章を読み返したり、などくり返しプレイもこれで楽々ですね。

▲これは読み返し機能ですね……このほか文章送りなども、ボタン1つの簡単操作のようです。

ココに注目！

CHECK 3 新たな美少女（？）も登場！ PS版新キャラクターを紹介

はわっ！　この方はどなたでしょうか？　え？　あかりさんの……ですか。どうやらPS版には、パソコン版にはいなかったオリジナルキャラクターが登場するようです。ここでは、そんな方たちが活躍されている場面を集めてみました。は～、一体どんなお話が展開するんでしょうか～？

かなり物騒な状況かも…（汗）

◀あ、危ない～。浩之さんのクラスメート……ではなくて、レミィさんのお父さんだそうです。

▶あかりさんのお母さんですか～。赤い髪といい、よく似てらっしゃいますね。

◀あかりさんの隣にいるのも、PS版で初登場の方です。追加シナリオがあるんでしょうか？

美少女と思ったら!?

DENGEKI SOFT STATION
走り屋たちがここに集い『横浜最速伝説』が
今、その全貌を現す
見え始めたストーリー、徐々に明らかになるチュ
レーシングラグーン
Racing Lagoon
レーシングラグーン
赤琦
「誰も見たことない
最速の彼方へと行ける……
そんな種類の人間なんだ」
徐々にその全貌が見え始めてきた『レーシングラグーン』。キャラの会話から読み取れる「横浜最速伝説」とはなにか？　そして、次第に詳細がわかってきた、チューンナップについてなど大紹介！
"最速"、その先へ――
RPG
Racing Lagoon
レーシング ラグーン
春予定
▶スクウェア
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)
『横浜最速伝説』の謎を追え!!
STORY
▶10年前の横浜最速の男とは、いったい？
最速伝説の真実そこに隠された――
ストーリーのキーワードとなる「横浜最速伝説」。10年前横浜で多発していた自動車事故の原因とは？　そして伝説との関係は？　いま、謎とともに伝説が甦る……。
New Face!
5人目の仲間 山田健三
子供の頃から夢見がちな少年だった健三。ベイラグーン・レーシングに所属して一流のレーシングドライバーになることを夢見るが、才能が追いつかないため、表彰台に立つことは未だに夢のままだ。愛車はコーナーワークのいいCVC 1600R。
◀▲最速になるだけでは終わらない、伝説が再び始まる。
伝説が今、再び――
Racing Lagoon レーシングラグーン

ーンナップ。これが『レーシングラグーン』だ!!

COURSE

初公開!!SOUTH YOKOHAMA AREAだっ!!

今回、初めて明らかになった「SOUTH YOKOHAMA AREA」の全体マップ。このエリアを走っているときにライバルと出会えば、その出会ったポイントに対応したコースの、レースバトル開始だ。

スペンサーテストコース

カーブのきつい、テクニカルコーナーの多いコース。減速しないで走るのが、勝つためのポイントになるぞ。

山下ストリートコース

写真左下のコースレイアウトを見ると、直線がメインのコースのようだ。エンジンパワーを重視したマシンセッティングが、勝利の決め手か？

ベイラグーンコース（ショート&ロング）

このポイントには、ロングとショート、ふたつのコースが存在する。当然、コースによっては、マシンのセッティングが変わってくるはず。ちなみに、写真はロング・コースだ。

チャイナタウンコース

中華街を疾走する、非常にデンジャラスなコース。繁華街だけあって、緩やかなカーブなど一切ない。直角に曲がるコーナーが連続するので、きっちり減速ができて加速がいいマシンが有利といえそうだ。

本牧ストリートコース

コンテナの林立したベイエリアを走るコース。距離が長く直線も多いので、エンジンパワーの大きいマシンが有利といえそう。ただし、きついコーナーもあるようなので、コーナリングでも力を出せるマシンに。

▶直線で勝負をかけろ！

GRAVE YARDコース

コースの全長は短そうだが、非常にきついコーナーが連続しているコースだ。コーナリングテクニックがないと、勝つのはかなり難しくなるぞ。

TUNE UP

パーツ交換!!
パーツレベルUP!

マシンを手っ取り早く速くするには、エンジンをパワーアップするのが一番。そこで今回は、エンジンのパワーアップ方法をバッチリ紹介。また、前号で触れた、パーツのレベルアップの謎についても紹介するぞ。

ボディコンプリートでマシンが変わる？

エンジン、シャシーのセッティングがまったく同じでも、ボディを変えると、見た目のまったく違ったマシンになる。この場合、走りに影響は出るのか？

愛車の性能を引き上げろ!!

■パワーアップの基本

ノーマル状態の愛車

右の写真は、ゲームスタート時の主人公の愛車のデータだ。このままでも、ゲーム序盤のライバル車に勝つことは可能だが、ゲームがある程度進んでくると、この初期状態のままでライバル車に勝つのは、至難の技といえるだろう。

ソケットにターボを追加！

ノーマルの愛車にターボを3つ付けた状態がコレ。現実的には絶対に不可能なセッティングだが、このゲームではこういったことも可能だ。ちなみに、ターボを複数付ければ、エンジンのマックスパワーが大幅にアップするぞ。

強力なエンジンに交換！

ノーマル車のエンジンを、ライバルから奪った強力なエンジンに交換すると、右の写真のようなデータになる。エンジンの排気量が大幅にアップし、それに伴ってマックスパワー、エンジントルクがパワーアップするのだ。

交換～レベルUP!!で更に強力に

上のマシンの状態でエンジンのレベルを上げ、ソケット全部にターボを付けると、性能が飛躍的に上がる。

レベルUPとは？

呪われし一族の末裔（まつえい）たちよ…

親の敵、朱点童子を倒すまで２つの呪縛が主人公を苦しめる……。SCEIの最新作は、純和風世代交代型RPG!! 歴史を作るのはキミだ！

俺の屍を越えてゆけ	6月（予）	▶SCEI ▶¥5,800
RPG		▶MC(6ブロック) DS(AC非対応)

源太　一族の祖。朱点童子討伐に失敗し、殺されてしまう。写真は妻のお輪。源太とともに朱点童子に挑んだが、逆に連れ去られてしまう。その後の消息はわからない。

おぉ、よしよし いいコでね、元気で…

そうそう、おまえは産まれたばかりの子供を 京に置いて来てるんだろ？

やめてぇ!! 子供だけは… 子供だけは 助けて!!

おっと、そうそう… おまえに おまじないをしてやろう

物語は、お輪の子が朱点童子に呪いをかけられたところから始まる。この呪いを破ることこそ、一族の悲願であり、ここから世代を越えた、復讐劇が幕を開ける。敵を討ち、呪いを解く日まで……。

俺の屍を越えてゆけ

おれの しかばねを こえてゆけ

一族にかけられた２つの呪い その呪いとは？

おめでとう！ かわいい女の子ですよ。さあ、この子にふさわしい名前を考えてあげなさい

わずか２年で死に至る…

短命

主人公の一族は、一生を最長２年で終えてしまう。誕生から死ぬまでが、瞬く間に過ぎていくのだ。もちろん、成長するのも早いが、１つの世代が活躍できる時間はあまりに短い。

▲一族の復讐を恐れた朱点童子による、呪いの１つだ。

種絶

人と交わり子孫を残せない

▼もう１つの呪い。一族は滅びるしかない？

さあ、この４人の中から あなたの 最初の子の 母となる神を 選びなさい

▲だが神の力を借り、一族は復讐の機会を得ることができる。

主人公の一族はまた、子孫が残せないという呪いを受ける。だが神と交わることで、かろうじてお家断絶の危機を免れる。プレイ開始後も「交神の儀」を通じてのみ、子孫を残すことができるのだ。

朱点童子　都を荒らす人類の敵。彼を倒さない限り、都にはびこる鬼どもはいなくならず、また一族の呪いも解けない。

ほーら、早く言わねぇと ガキが死ぬぞ

己の力で鬼を斬れ――!!

自分だけの歴史絵巻を作り出す数々のシステムをチェック！

SYSTEM その壱　神の子を授かり、一族を繁栄させていく！

寿命の短い主人公１代だけでは、到底朱点童子を倒すことはできない。そのためプレイヤーは、さまざまな神と交わり、子孫を残していくことになるぞ！　子どもは、両親のパラメータを引き継いでいくので、親（主人公）のがんばりしだいで、どんどん強くなっていく。そうして一族をより強大なものとしていくのだ。もちろん、主人公に寿命が来たら、主人公の役目は、一族が引き継いでいくぞ！

▲誰がどの神と交わるかも重要になってくる。

▶必ず迎える最期。だが世代交代し、物語は続く。

そんで。

108の神から授かる子は、能力だけでなく、性格もさまざま！

登場する神は男女あわせ最大で108。そこから能力も性格も異なる、[illegible]子どもが誕生するぞ。また、[illegible]最大８つのなかから選べるので、自分だけの一族を作れるのだ。

家系図には一族の軌跡も

子どもができれば家系図に記[illegible]される。[illegible]それを見るのも[illegible]１つになるぞ!!

▲[illegible]

◀家系図を見れば一族の歴史が一目でわかるのだ。

SYSTEM その弐　変化するフィールド！点在する鬼の拠点を討て

たとえ能力の高い子が生まれたとしても、そう簡単には朱点童子に挑むことはできない。そのため初めのうちは、都に点在するさまざまな鬼の討伐を行うことになるのだ。それぞれの拠点は、フリーダンジョンになっていて、入るたびに構造が変化する。またたとえ拠点のボスを倒したとしても、朱点童子を倒すまでは何度でも復活するのだ！　パーティを組み、出陣▶帰還をくり返し、一族を鍛える。そして、高い能力を子に引き継いでいくのが重要な要素になってくるぞ!!

▲基本は１カ月の滞在。その間に斬りまくれ!!

◀育成する感覚で、各拠点を攻めるのだ。

いけいけ！

帝から出る"お触れ"も要チェック！

[illegible]説明した交神など一部のコマンドは１カ月のサイクルで実行される。だが、ときおり帝[illegible]「[illegible]よ」などのお触れが出ることがある。[illegible]

街を発展させるのも仕事の１つ

[illegible]せは、お店の商品か[illegible]育てるだけでなく、都を育てるＳＬＧ的要素などがあるのも、本作の魅力の１つだ。

▲[illegible]

◀[illegible]

SYSTEM その参　術や奥義、アイテムを駆使する戦闘方式！

ＭＡＰ上の敵に触れると、写真のような戦闘画面に切り替わる。ボス戦以外は基本的に、敵も複数同時に出現するぞ。ただし、このゲームでは必ず「隊長」が存在。それさえ倒せば戦闘は終了する。だが、もちろん自軍も隊長が戦闘不能になれば即帰還することに。攻撃には武器・アイテム・各キャラ固有の術が使用でき、攻撃パターンは豊富に存在する。装備や術は700種もあり、飽きることのない戦闘が展開されるのだ。画面はシンプルだが奥が深いぞ！

▲戦闘前に戦利品が決定するぞ！

おりゃ〜

寿命を犠牲に放つ、「一子相伝」の奥義も！

戦闘に勝つごとに、戦勝点と奉納点が手に入る。奉納点は交神の際に神に捧げるもので、戦勝点はいわゆる経験値だ。[illegible]長すれば寿命を削って攻撃する、超必殺技も使えるようになるぞ!!

▲[illegible]

◀覚える技は能力、職業に応じて変化する。

SYSTEM その四　環境設定も自由自在！

自分の生活に合わせた、プレイ時間の設定ができるのも本作の大きな特徴。正しくは得られる経験値や敵の体力を変更することで、難易度を変化させるというものだ。これはプレイ開始前に４つのパターンから選べる。忙しくてもエンディングを見られるぞ！

▲20時間〜100時間以上まで、個人環境に合わせた時間でクリアできる！

◀難易度を変えて何度も遊んでもＯＫ！

ねっ！

とても親切な設計なのです♥

[illegible]

▼[illegible]

イツ花……………

[illegible]でも都合のいい女の子なのだ。

▶俺の屍を越えてゆけ

A・AVG

トゥームレイダー3

3D フィールドで展開する本格的なアクションと奥深い謎解きが思う存分楽しめるA・AVG! ほかのゲームでは味わえない大冒険がいよいよ幕を開ける!!

3/4
▶エニックス
▶¥6,800(CD2枚組)
▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

古代遺跡を巡る史上最高の大冒険が始まる!

巧妙な仕掛けと危険に満ちた3Dフィールドで、手に汗握るアクションが堪能できる『トゥームレイダー』シリーズ。その最新作『3』の発売もいよいよ直前に迫り、期待に胸躍らせている人も多いことだろう。『3』では基本的なゲーム内容はシリーズそのままに、冒険のボリュームや難易度を大幅にパワーアップさせてあるので、完成度の高い冒険物語を確かな手ごたえで楽しめるのだ。この充実度はハンパじゃないぞ。

◀新アクションの「はって歩く」も、あちこちで必要になるぞ。

CHECK! ジャンプアクションを覚えればゲームの魅力も100倍アップ!!

このゲームの醍醐味といえば、やはりジャンプアクションにつきるだろう。谷間などを飛び越えるジャンプには、ここに挙げた2通りがある。これらを使い分ければ、攻略しやすくなるだけでなくゲームをより一層楽しめるようになるぞ。

◀▼✚キー下でバックステップし、✚キー上を押した直後にジャンプボタンだ。

◀ジャンプボタンを押した直後に、✚キー上を押す。

▲まずはすり足で足場の端ギリギリまで進む。

◀すり足で足場の端まで進むのが、第一歩。

▶こうすると、その場から高くジャンプできる。手の届かない場所へ移動するときには、このアクションと「しがみつき」が役立つのだ。

●ジャンプ中の空中制御!!

ジャンプ中には、✚キー左右で主人公ララをある程度空中制御できる。『3』ではこんなアクションの重要性も高くなっているぞ。

▲✚キー左右の操作が重要になり、着地までの緊張感も大幅アップ。

●ジャンプからぶら下がりへ

ジャンプ中にアクションボタンを押しておけば、足場の端にしがみつくこともできる。ただし、このアクション中は✚キー左右による空中制御ができないので、使い分けが必要だぞ。

▲ジャンプからぶら下がりにつなげるテクも、攻略には必須なのだ。

ララの家でテクニックを特訓だ!

私の家へようこそ! 歓迎するわ♥

「ララの家モード」にはプールやアスレチックが用意されている。アクションの練習をしたいときは、ここで納得のいくまで修業するのもいいだろう。このモードのタイムトライアルで好タイムを出せたら、「DPSコロシアム」(P.142参照)に応募しよう!

◀この扉は、写真中央のスイッチを押せば開く。家の中にはこんな仕掛けがいっぱいあるぞ。

▶庭の装飾も、前作よりさらにグレードアップ。この場所から左手に進めばアスレチックがある。

◀アスレチックコースに進むと、自動的にタイムカウントが開始される。さまざまなアクションを駆使して、ゴールを目指そう!

▶ゴールまでのタイムを競ううちに、ゲーム中でも重要度の高いアクションを次々にマスターできるだろう。

TBL

カルドセプト エキスパンション

春予定
▶メディアファクトリー
▶価格未定
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)

コンピュータカードゲームの人気作がパワーアップしてPSに登場!
高度な戦略性、重厚な世界観、そして秀麗を極めるビジュアルワークの数々に酔いしれろ!!

ボードゲームの親しみやすさにカードゲームの戦略性をプラス!

昨年、ＳＳで発売されて人気を呼んだ傑作カードゲーム『カルドセプト』が、いよいよＰＳに登場！　プレイヤーはカードの力を自由に操る「セプター」となって、平和を乱す邪悪な敵と戦うのだ!!　斬新かつ洗練されたシステムが絶賛されたこのゲームは、「運」が勝敗を左右するボードゲームのシステムに、「戦略」がモノをいうトレーディングカードゲームの要素をミックス。華麗なイラストに彩られたカードを収集する楽しさと、対戦相手の行動の先の先まで読み解く駆け引きの醍醐味が同時に味わえるぞ。さらにＰＳ版だけの新要素も満載。今回は、単なる移植にとどまらない本作の魅力を詳しく紹介していこう!!

ビギナーも安心の親切設計

ルールや用語がわからなくても、オンラインマニュアルで調べれば一目瞭然！　プレイ中はいつでも確認できるぞ。さらにガイド役の「ゴリガン」がゲームの進め方からテクニックまで、わかりやすく教えてくれるのだ!!

▲オンラインマニュアル
▲ゴリガン

美麗なイラストがプレイヤーを魅了する!

メインビジュアルをあの加藤直之氏が担当。さらに実力派イラストレーターたちが描いたカードイラストが、ゲームの雰囲気を盛り上げる。これらの美しいカードを収集するのも『カルドセプト』の大きな魅力の１つなのだ!!

SYSTEM ゲームはこんな風に進んでいくのだ!

ゲームはマップ上を周回しながら、互いにカードを使うことで進行していくぞ。相手を妨害しつつ自分のキャラを動かして、一定条件を満たせばステージクリア。その流れを解説しよう!!

▶ルート上には様々な地形や分岐点が存在する。進路を選べ!!

1 ダイスを振ろう!

まずはブック（カードの束）からカードを１枚引き、ダイスの目に従って盤上を進んでいこう。このときカードを使ってダイスを有利に操ったり、相手の邪魔をしたりすることも可能だ。

2 クリーチャーを召喚せよ!

空いた土地に止まったら、カードからクリーチャーを召喚して、その土地を自分の領土にすることができる。いかに効率良く土地を手に入れていくかが勝負の分かれ目になるぞ。

3 ライバルと戦闘!

敵のセプターの土地に止まれば、自分のクリーチャーを召喚してバトルを挑むことができるぞ。勝利すればその土地は自分の領土になるのだ。集めたカードを駆使して、勝利を目指せ!!

4 魔力を得て進め!

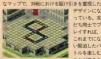
盤上に点在するすべての砦を通過し、スタート地点の城に戻れば、ボーナスとして魔力が上昇する。土地魔力など、すべての魔力の合計が一定の値に達していればステージクリアだ!!

PS版だけのオリジナル要素がスゴイ!

ＳＳ版の面白さを生かしつつ、新カードや新マップなど数々の新要素をプラス。より完成度が高まっているぞ!!

Ⅰ 新カードを追加!

熱心なユーザーの要望に応えて、ＰＳ版ではオリジナルの新カードを多数追加。カードの総数は300種類を軽く超えるぞ!!　ＳＳ版の強力なカードに対抗できる新カードの登場によって、より白熱したカードバトルが展開されるのだ。さらに、これまで登場したカードの機能にも変更が加えられ、ゲームバランスがさらにチューンアップされているぞ。

Ⅱ 対戦専用の新マップ!

もちろんオリジナルマップも多数追加されるぞ。これらは対戦モードでのみ使用できる特殊なマップで、対戦における駆け引きを重視したデザインになっている。友だち同士でプレイすれば、これまでにない緊迫したバトルを楽しむことができるのだ。

▲新マップの１つ「アリーナ・２」。逃げ場のない闘技場で激戦が始まる!!

Ⅲ メモリーカード対応!

ＰＳ版ではメモリーカードを使うことで、気軽に自分のカードのデータを持ち運べるぞ。それぞれが編集したブックデータを持ち寄って、友だち同士の対戦に使用したり、集めたカードをトレーディング（交換）することも可能だ。多人数プレイならではの面白さが、カンタンに楽しめるぞ!!

▲場札となるブックは、自分で編集できるぞ。

▲勝てば相手のカードを奪うこともできる。

SLG

GⅠ JOCKEY

調教師との人間関係を重視したジョッキーSLG『GⅠ JOCKEY』!
新人時代はいい馬に乗せてもらえないジレンマがリアルな騎手ゲーの決定版だ!!

3/11
▶コーエー
▶¥6,800
▶MC(4ブロック)

とにかくはまるストーリーモードをレースシーンで紹介!!

競馬SLG『ウイニングポスト（以下『WP』）』シリーズが好評のコーエーから、初の騎手SLGが登場。メインのストーリーモードは、騎手人生をシミュレートした内容で、プレイヤーは新人騎手としてスタートし、武騎手や岡部騎手など実名の名ジョッキーたちと熾烈なリーディング争いを展開するという競馬ファンにはこたえられないものになっているぞ。登場する競走馬は実名馬のほかに『WP』シリーズで有名なウインドバレーなど、ファンにはうれしいサービスもあり!! 今回は、そのストーリーモードを、レースシーンを中心に紹介していくぞ。

まずは騎乗依頼そして厩舎めぐり

競走馬に騎乗するためには、調教師から騎乗依頼を受け、その馬に騎乗するかどうかを決めることが基本。また、厩舎をめぐり、騎手が決まっていない馬を探し、手持ちの騎乗ポイント（RP）を使って、騎乗をお願いすることもできるぞ。

▲騎乗を依頼するのは、プレイヤーへの信頼度が高い調教師が多い。信頼度を高めるには、その厩舎の所属馬で好成績を収めることが必要。信頼度が高いと、あの名馬にも乗れる!!

◀厩舎の情報画面を見ると、騎手の決まっていない馬がこんなに。

◀騎乗ポイント（RP）を使って、騎乗権（?）を購入するという感じ。

レース中盤、ここからが勝負だ!!

ブルボンのような逃げ・先行馬は、スタートダッシュが肝心。ファンファーレのあと、ゲートが開くタイミングを見計らってスタートしよう。出遅れは厳禁。

スタート

◀レース前には調教師コメントを必ず聞こう。脚質に応用が利くかどうかがわかるのだ。

アメリカの競馬の祭典「ブリーダーズカップ・デイ」。世界中のマイラーが集うBCマイルに出走したミホノブルボン（牡・4歳）のレースシーンを例に、騎乗のコツを簡単に紹介してみよう。

調教師のコメント「ハナにこだわらなくても…」の言葉どおり、並走しながら、脚とスタミナを温存。調教師コメントは参考になる。

ここが勝負!!

ゴール

レースのリプレイを見れば仕掛けのタイミングもバッチリ!!

◀リプレイを見て、仕掛けのタイミングを研究しよう。

逃げ・先行馬の場合、後続馬を突き離すタイミングが重要。後続馬の足音が聞こえてくる前にペースアップしよう。

ゴール!!

◀勝ちポーズは3種類。このほかに「小さくガッツポーズ」もあり。

トライアルモードも楽しい!

1頭の馬を選び、スプリント戦や長距離戦など、各シナリオのレースを連続で戦っていくモード。走破タイムや騎乗技術がポイントで評価され、そのポイントランキングを競う楽しみもあるぞ。ストーリーモードの練習にも!!

◀このほかにもクラシック3冠を目指すシナリオなどが用意されている。

▲騎乗できる馬は、約2000頭。『WP3』、『WP3 '98』で育てた愛馬のパスワードを入力して、騎乗することもできるのだ

レース中は画面右上を要チェック

レース中は、騎乗馬の能力を最大限に発揮させるためにも、常に騎乗馬の状態をチェックしておこう。

❶スピード
現在のスピードを表示。左に長いほど、スピードが速い。
❷モチベーション
馬のやる気を表す。気分良く走らせれば、自然にレベルが上がる。
❸ポテンシャル
どれだけいい脚が使えるかを表示。長ければ、いい脚が長く使える。
❹スタミナ
馬の残りのスタミナ。レース中は常に減少していく。
❺脚質
馬の脚質を表す。左から逃げ、先行、差し、追い込みとなっている。

RCG　3/4　▶エクシング・エンタテイメント　▶¥5,800　▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）2P対戦可

世界の大空をまたにかける大レース

このゲームは、第2次世界大戦で活躍した零戦やライトニングなどが登場するRCG。それらの飛行機が、中華風の渓谷や近代的な都市などのステージでデッドヒートを繰り広げるのだ。選べるモードも豊富で、自分の機体をチューンナップできる「グランプリ」を始め、2分割された画面で対戦できる「2Pバトル」、限界に挑戦する「タイムアタック」などで遊べるぞ。登場する飛行機のデータを、ナレーションつきで閲覧できる「エアプレーンミュージアム」も用意されているのだ。

▲レースの舞台は大空だけとは限らない。地下鉄の中や洞窟をくぐり抜けることもあるぞ。

▲視点変更が可能なので、コクピットからの視点で遊ぶこともできる。パイロット気分を味わえちゃうのだ。

◀チューンナップは、加速性能だけでなく機体のカラーリングも変更できる。自分だけの機体を作ることができるのだ。

▶「エアプレーンミュージアム」では、ゲーム内での機体データのほかにも第2次世界大戦での歴史が調べられる。

SLG　3/4　▶サミー　▶¥6,800　▶MC（1ブロック）

家庭で手軽に攻略できるシリーズ最新作

このゲームに収録されている機種は、「メロンパニック」「ワッパーズ」「ロイヤルバー2」「かっぱっぱ」の4機種と、CT機の「JAPAN2」、そしてA-600タイプ機「Bin貧神さま」の計6機種。モードも豊富で、充実の攻略が可能な「シミュレーション」、遊びながらパチスロが覚えられる「ビギナーズレクチャー」など5種類が用意されているのだ。

◀グラフィックも本物さながら。映り込みやリールの表現もリアル。

SPG　4/1　▶アスク　▶¥4,800　▶MC（1ブロック）、MT、8P対戦可

8人同時プレイも可能なビリヤード

ビリヤードの魅力を、忠実に再現した『撞球』に最新作が登場。8人同時プレイが可能になり、「ジャパンナイン」と完全オリジナルルールの「テディウィングス」が追加されたぞ。この「テディ〜」とは英語で「おはじき」という意味。自分のボールで相手のボールを落としていくゲーム性の高いルールなのだ。また、プロによる芸術的なプレイも見られるぞ。

◀実際のビリヤードと同じように、マッセやジャンプショットも可能。

AVG　3/11　▶ヒューマン　▶¥5,800　▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

1人でも多くの乗客を救い出せ！

世界最大の排水量を持ち、初の原子力タービンを装備した豪華客船「キングウイーンザー号」が舞台のAVG。ゲームは、不沈神話さえささやかれるこの船に、突然の事故が発生するところから始まる。プレイヤーはこの船のベテラン船員となり、沈みゆく船から1人でも多くの乗客を救い出して、自分自身も脱出しなくてはならないのだ。揺れや傾きが行動の妨げになるなど、船の中ならではの要素が採用されている点にも注目。緊迫した船内でキミは何人の乗客を救い出せるか!?

▲豪華客船「キングウイーンザー号」の船内。浸水がひどい場所では、移動速度も落ちてしまうぞ。

◀傾きが大きいと、滑り落ちて死んでしまうことも。うまく乗客たちを誘導し、安全なところまで避難しよう。

▶デュアルショックを使用すれば、振動によって臨場感あふれるプレイが楽しめるようになるぞ。

▲ときには、穴の中に人がいる場合がある。「吊り上げる」などのアクションを駆使して、1人でも多くの乗客を救い出そう。

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

可変戦闘機バルキリーを操ってセントラーティ軍を撃破していく横スクロールSTG

STG　4月（予）　▶バンダイビジュアル　▶¥6,800（CD3枚組）　▶MC（1ブロック）

SFアニメの人気作がPSに登場！

人気SFアニメ「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」をもとにしたSTG。SS版で好評を博した、戦況に応じて自機を変形させるシステム（戦闘機のファイター、人型のバトロイド、中間形態のガウォーク）は健在。ゲームはアニメの物語にそって進行し、地球や宇宙空間で激闘を繰り広げる。高品質なムービーもたくさん挿入されるのだ。

◀敵を迎え撃つバルキリー部隊。彼らが戦いの果てに見るものは!?

PZG　3/25（予）　▶ヒューマン　▶¥4,800　▶MC（1ブロック）

パズル好きならお試しあれ！

1本でたくさんのパズルゲームが遊べちゃうおトクなソフトに、続編が登場したのだ。今回新たに追加されたゲームは、枠の縦・横に記された数字をヒントにマス目を塗りつぶし、隠された絵を完成させる「ロジックパズル」。前作にもあった「ナンバープレース」「スケルトン」「ナンバークロスワード」も、全問リニューアル済みで収録されているのだ!!

◀「ロジックパズル」の画面。モノクロロジックのほかにカラーも。

▼「つかみ」からの攻防が熱いクラッチシステム。腰を落とした瞬間に、すばやく切り返すことができるぞ。もちろん選手によって、切り返しの上手下手があるのだ。

▲「世界最強タッグリーグ戦」モードでは、前の試合で受けたダメージが次の試合に影響することがある。試合前にはコンディションチェックを怠ってはいけないぞ。

SPG

全日本プロレス〜王者の魂〜

プロレスファンも納得の本格的プロレスゲームが登場！ 本物ソックリの選手たちを操れ!!

3月(予) ▶ヒューマン ▶¥5,800(予) ▶MC(2ブロック)、MT、5P対戦可

ジャイアント馬場よ永遠に!!

昔からたくさんの名作プロレスゲームを作り続けてきたヒューマンが、ついに実名のプロレスゲームを制作したのだ。しかも今回は、日本プロレス界の王道ともいえる全日本プロレスを扱ったもの。選択できるモードも豊富に用意されており、プレイヤーが対戦形式や試合方法などを設定して戦う「エキシビションマッチ」、全日本が保持するヘビー級のシングルベルトや世界ヘビー級タッグベルトに挑戦する「五冠王の軌跡」、そしてタッグによる総当たり戦の「世界最強タッグリーグ戦」など全部で６つ。いろんな遊び方ができるぞ。

◀登場する選手はすべて実名。しかも細かい動きまでリアルに描かれているのだ。

プロレスの醍醐味を表現したシステム！

「五冠王の軌跡」モードでは、〝いかに美しくプロレスを見せるか〟という点も重視される。観客にアピールしていくことで評価が上がり、メインをはれるようになっていくのだ。

▶必殺技でフィニッシュして、観客にアピールしよう！

◀馬場さんからのアドバイスもあるぞ。

SLG

アクアノートの休日2

自由気ままに海底の散歩が楽しめる「アクアノートの休日」に続編が登場！ もちろん新要素満載だ!!

7月(予) ▶アートディンク ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)

海底散歩がさらに楽しくなる！

潜水艦を操縦して、謎や冒険がいっぱいの海中を散策する『アクアノートの休日』に続編が登場するぞ。前作で好評だった自由度はもちろん健在で、数々の新要素も追加された。マップは前作の約４倍に広がり、登場する海洋生物も400種類以上に増加。海底基地を始めとするさまざまな場所で、イベントを体験できるぞ。また、肉眼では見えない小さな生き物を発見する「顕微鏡」の要素や、気に入った生き物を追跡する「自動追尾システム」なども追加された。これにより、産卵や捕食といった行動も観察しやすくなったのだ。遭遇した魚を記録していく「図鑑モード」も用意されているので、コンプリートを目指すのも楽しいぞ。

▲海にはいくつかのエリアがあり、エリアによって魚だけでなく、岩肌の様子や海草なども変化するぞ。

▶海底を散策していると、海底遺跡が崩れるなどのさまざまなイベントが発生するのだ。

◀なかには今の時代では遭遇できない生き物も。どんどん図鑑に記録していこう。

幻想的な海の世界をあざやかに表現

海の世界をより美しく描くために、魚類のグラフィックには海洋生物専門のイラストレーターも参加している。これにより、魚の美しさがディテールにいたるまで、忠実に再現されているのだ。魚好きにはたまらない!?

▶デフォルメではなく、リアルなグラフィックの数々が、海の生き物をあざやかに描くぞ

◀水面を見上げれば、空から差し込む美しい陽光を見ることもできるのだ。

ETC

榎本加奈子のボケ診断ゲーム

TVや雑誌で人気の榎本加奈子ちゃんがミニゲームでキミを鍛える不思議なゲーム!!

3月下旬（予）
▶オラシオン
▶¥4,800
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、MT、8P同時プレイ可

エノモトに診断してもらおう!!

数々のドラマやＣＭに出演し、幅広い層から人気を得ている榎本加奈子ちゃんが登場するミニゲーム集。収録されているのは、彼女の大好物であるさくらんぼをゴキブリから守る「反射無神経診断」や、リズムに合わせてタイミングよくボタンを操作する「鈍音感診断」など、反射神経や識別力、集中力を鍛えられる５種類のゲームだ。また、一定面数をクリアすると、加奈子ちゃんが画面に現れて俳句や歌などの隠し芸を披露してくれるぞ。彼女にお願いして、自分を鍛えてもらおう？

▲人気の榎本加奈子がＰＳに登場！　さまざまなリアクションで楽しませてくれるぞ。

▲ゲーム終了後には加奈子ちゃんのありがた〜いお言葉が聞けるぞ。好スコアを出せば、歌や踊りのごほうびがもらえる。

◀遊ぶゲームをルーレットで決定。最大８人まで同時に遊べるので、みんなでワイワイ楽しめちゃうのだ。

▶この「突発性低判断力診断」は、加奈子ちゃんのセリフと、画面の品物が合っているかを瞬間的に判断するゲームだ。

ETC

パカパカパッション

人気のリズムゲームがＰＳに登場！
カンタン操作でノリノリに遊べるのだ!!

6月下旬
▶プロデュース
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、2P対戦可

リズムに合わせてパカパカ遊ぼう!

▲コミカルなキャラクターが続々登場!!　選んだキャラによって難易度も変化するぞ。

アーケードで好評を博したリズムゲームがＰＳに登場。流れてくるサウンドチップにタイミングを合わせ、同じ色のボタンを叩いて音楽を演奏していこう。失敗すると足元に次々とチップがたまっていき、一番上まで積みあがった状態で一定時間が経過するとゲームオーバーになってしまうぞ。パーフェクトなタイミングでボタンを叩くと下に積まれたチップが消えるので、最高のプレイを目指してどんどんスコアを伸ばし、ライバルに差を見せつけてやろう！

◀チップが一番上まで積み上がった状態で、一定時間が経過するとゲームオーバーになってしまうぞ！

▶ゲーム中に登場するBGMは、どれもバラエティ豊かなものばかり。遊びつくせるかな？

▲使用するボタンは、黄・赤・青・緑の４つ。タイミング良く叩いて音楽をカッコよく演奏してやろう！

ETC

競馬エイト'99 春夏

定番のデータ集に最新版が登場したぞ!!
これさえあれば万馬券も夢じゃない!?

4|1
▶シャングリ・ラ
▶¥6,400
▶MC（15ブロック）、マウス

競馬を科学するデータ集・最新版!

人気競馬紙「競馬エイト」が完全バックアップする、詳細な競馬データを満載したデータベースの第３弾。JRAの過去10年分（グレードレースは15年分）の記録を収録し、高い的中率でレースの予測を行なえるのだ。また、新たに「パドック情報」が追加された。これは、実際のパドックで競走馬を見るときに役立つ情報を満載しているものなのだ。

◀血統・厩舎・脚質など、詳細なデータを収録している。

TBL

0からの将棋 将棋幼稚園あゆみ組

初心者でも気軽に将棋が覚えられる!!
しかも楽しみながら強くなる！

4月（予）
▶アフェクト
▶¥5,800（予）
▶MC（1ブロック）

楽しみながら強くなれる将棋ソフト!

ほどよい強さのＣＰＵと、各種の講義、ドリルなどを収録し、遊びながらどんどん将棋の腕が上がるソフト。基本となる「幼稚園」モードでは、レッスンやドリルなどで将棋を勉強できるぞ。飛車落ちや６枚落ちなど、設定も自由に変更できる。ほかにも、将棋にまつわる言い伝えや用語集を閲覧できる資料室や、実力を試せる対局室もあるのだ。

◀各種の問題をクリアすれば、キミの将棋力もアップ間違いなし！

SLG

必殺パチンコステーションクラシック ～復活！ なつかしの名機たち～

懐かしの名機が大集合!!　パチンコシミュレータの決定版が満を持して登場!!

3|25（予）
▶サンソフト
▶¥3,980
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、ナスカ※

あの名機をキミの部屋で遊べる!!

「フルーツパンチ」、「ラプソディ」、「ポップカルチャー」などの懐かしの名機たちがＰＳに復活！　シリーズ初の高解像度モードを導入し、さらに美しくなったグラフィックで名機を遊び倒せるのだ。名機たちの詳細な資料を閲覧できるデータベースも用意されているぞ。また、スロースピードモードが追加され、じっくりと攻略を行なえるようになったぞ。

◀パチンコファンに高い人気を持つ名機たちがついに復活！

RCG

アイルトン・セナ カートデュエルスペシャル

シリーズ第３弾！　さらにパワーアップして戻ってきたカートデュエル!!

3|25（予）
▶ギャップス
▶¥5,800（予）
▶MC（1ブロック）、NC、DS（AC非対応）、2P対戦可

貴公子は3たびサーキットに降り立つ!!

那須モータースポーツランド、猪名川サーキットなど実在のコースで、カートレーシングを楽しめるＲＣＧ。モードも豊富で、８台のライバル車と勝利を競う「グランプリ」や、友だちとの対戦も可能な「VSバトル」などで遊べるのだ。また、セナの写真やムービーの数々を閲覧できる「SENNA MEMORIAL」にも、新データが収録されたのだ。

◀２P対戦では２分割された画面で対戦が行われるぞ。

 ※特製コントローラ「SANKYO NASUKA」対応

ETC

PUFFYのP.S.I LOVE YOU

人気ユニット「PUFFY」のフォトコレクションやここでしか見られない映像を収録!!

3|11 ▶エピックレコード ▶¥2,800 ▶MC(1ブロック)、ガンコン

人気のPUFFYがPSに進出!!

PUFFYのさまざまな映像やミニゲームを満載したソフト。「パフィーdeルンバ」「愛のしるし」「たららん」などの人気曲を楽しめるぞ。しかも、このソフトでしか見られない「渚にまつわるエトセトラ LIVE IN 台北」も収録されているのだ！ それだけでなく、最新のビデオクリップをフル画面再生で見られるようになっているぞ。また、「ガンコン」を使用するSTGや、連射系のミニゲームで遊ぶことで、隠れた写真を見られるようになるなどゲーム性もイッパイなのだ。

▲とどまるところを知らないPUFFY人気。そんな彼女たちの魅力をじっくり味わえるソフトだぞ。

▲PUFFYのライフシーンなどを見られる「マルチアングル」では、自分の好きなように映像を編集することもできるぞ。

◀ガンコン対応のSTGも収録。次々と現れる障害物をうまく撃ち落とさないと、PUFFYの歌を最後まで聞けないのだ。

▶PUFFYの写真を満載したデジタル写真集。STGをクリアすることで、隠されたフィルムを入手できる。

PZG

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

みんなの人気者「ミッキーマウス」がテトリスになった!! かわいくて楽しいPZG!!

3|18 ▶カプコン ▶¥4,800 ▶MC(5ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

みんなでパズルだミッキーマウス!!

ミッキーマウスやミニーマウス、ドナルドダックなどのおなじみのキャラクターたちが総出演するPZG。4人のディズニーキャラクターから1人を選んで遊ぶ「ストーリーモード」と、2P対戦ができる「VSモード」で遊べるぞ。ゲージが溜まるとピースを消せる「マジカルゲージ」など、このゲームならではの新鮮なシステムも満載なのだ。

◀アニメーションでおなじみのキャラクターたちがコミカルに活躍。

SLG

めざせ！ 名門野球部

選手たちとのコミュニケーションも可能な野球部の運営をリアルに体験できるSLG！

3|18 ▶ダズ／ネクサスインターラクト ▶¥5,800 ▶MC(5ブロック)、PS(3ブロック)、2P対戦可

キミの手で名門野球部を作り上げよう!

野球部の監督になって、甲子園の優勝を目指すゲームが登場したぞ！ プレイヤーの目的は、限りある部費で野球部を運営しながら、甲子園での優勝を目指すことだ。練習中の選手たちと会話でコミュニケーションを取り、コンディションに応じてさまざまな助言を与えてあげよう。ポケステを使えば、将来有望な中学生を育成するゲームも遊べるのだ！

◀試合では、キミの采配が試合の結果を大きく左右するぞ。

新作ソフトNEWS

『SIMPLE1500』に新シリーズが登場！

シンプルながらも楽しめるゲーム内容と低価格で人気のシリーズに、最新作が登場。『チェス』と『ビリヤード』は4／22に、『ピンボール』と『クイズ』は初夏に発売が予定されている。『VIRUS－THE BATTLEFIELD－』は、TVアニメをもとにしたAVG。豊富なアニメと、カードバトルのシステムを取り入れた戦闘シーンが特徴だ。もちろん声優陣もアニメと同じ顔ぶれだぞ。『愛蔵版 封神演義』は、好評を博したソフトのパワーアップ版。キャラの設定原画を閲覧できるモードが追加され、ポケステにも対応。ミニゲームをクリアすれば貴重アイテムをゲットできる。『アームド・ファイター』は、近未来が舞台の3D対戦ACT。ゲージを使う必殺技や軸ずらしなど、対戦を盛り上げる要素を多数搭載している。

『SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THE チェス』

SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THE ビリヤード

▶4／22(予) ▶TBL ▶カルチュア・パブリッシャーズ ▶¥1,500

◀シンプルな内容と低価格で好評のタイトルに、新シリーズが登場したのだ。写真は第10弾となる『ビリヤード』。

VIRUS -THE BATTLE FIELD-

▶4／1 ▶AVG ▶ポリグラム ▶¥4,800

◀人気アニメの世界観をそのまま継承。キャラクターやメカの資料を閲覧できるデータベースも収録している。

愛蔵版 封神演義

▶4／1(予) ▶S・RPG ▶コーエー ▶¥6,800

◀豪華声優陣による演技や、原画資料集を収録。ファンにはたまらない一品なのだ。

アームド・ファイター

▶3／4(予) ▶対戦ACT ▶バンプレスト ▶¥1,800

◀なんとたったの¥1、800!! この値段で、本格的な3D対戦が楽しめちゃうのだ。

THE SAMURAI GUNMAN

UEP SYSTEM Presents.

一夜にして現れた謎の城 失踪事件との関係も!

本日未明、アメリカ西部に巨大な城が出現したことが判明。さらに、本紙取材班の決死の努力により、その姿を撮影することに成功した。いつからこの建物が造られていたのか、また、誰がどんな目的で建てたのかは不明。ただし、その建築様式は〝ジパング〟のものに酷似していること、そして、砲台が付いていることから、軍事目的で作られた可能性が高いということは推察できる。なお、取材中面白い話が聞けたので、ここに紹介したいと思う。「あの城は〝浮世絵城〟と呼ばれているだ。夜中に変な音がしたり、叫び声が聞こえたり、とにかく奇妙なところだよ。最近の失踪事件も、絶対あの城が関係しているに違いねえ！」とのこと。この話はあくまでも噂にしかすぎないが、最近この地方で失踪事件が多発しているのは事実。しかし、その特異性から、何らかのつながりがあってもおかしくない。本紙では続けて調査をしていくので、続報が入りしだい報告していくつもりである。

ソー？！　初めて見る顔でゴワスな

失踪事件の影に暗躍する 謎の軍団を激写

城の出現とともにクローズアップされたのが、最近頻繁に起こっている失踪事件。ある渓谷を中心に、その周辺に住む人々が姿をくらましているというのだ。本紙はその事件に関係していると思われる軍団の写真を入手。ここに公開しよう。また、彼らの手から逃れたという村人の貴重な話も聞くことができた。

謎の軍団から逃れたI氏に直撃インタビュー

「渓谷を歩いてたら、突然変なヤツらに取り囲まれただよ。ジャッカル(狼)がどうとかいってたなぁ。オラ、全速力で逃げただよ」

この顔にピンときたら

政府の許可なく刀を携帯する危険人物。顔の半分に仮面を付けているのが特徴。見かけた方はお近くのシェリフまでご連絡ください。

キミも今日からセクシィになれる! 「生涯無敵流指南」

著　スーパーウルトラセクシィヒーロー斬

正義の心で悪を討つ。極東の小国ジパングに伝わる刀術と、銃を巧みに操る稀代のニューヒーロー「スーパーウルトラセクシィヒーロー斬」が貴方に贈るとっておきの1冊。ジパングで身に付けた独自の技「生涯無敵流」のすべてがいま明らかに！　全西部の書店にてこの春発売予定？　乞うご期待。

尋ね人

ジョニーへ　至急連絡求む　ヴァレリー

斬の熱い世界をCDで!

DATA
■影山ヒロノブ
1977年伝説のバンド「LAZY」のリードボーカルとしてプロデビュー。1981年からソロ活動を開始。アニメソング、特撮物の主題歌などで有名。

サムライガンマン斬ザ・ザーン
RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN

影山ヒロノブ氏が歌う『ライジングザン』の主題歌、〝サムライガンマン斬ザ・ザーン〟のシングルCDが完成！　このCDは、非売品のプレミアムシングルで、初回購入特典として、もしくは3月20日、21日に開催される東京ゲームショウでのみ配布されるレアアイテムなのだ。さらに、4月にはこの主題歌を含むオリジナルサウンドトラックの発売も決定。影山氏の熱唱が堪能できるこのCD。要チェックだ。

今週の気になるあの人　スーパーウルトラセクシィヒーロー斬

ただのヒーローじゃねえ！　スーパーウルトラセクシィヒーローだ!!

最近ちまたで話題の人物を紹介するこのコーナー。今回は、ジパングに渡り、刀術を身に付けたスーパーウルトラセクシィヒーロー斬さんのお話をお聞きしました。「すべては、失踪事件の調査中に奇面の男と戦って怪我をしたことから始まったんだ。今のままじゃいけないと思ったオレは、ジパングに渡りマスター・スズキのもと、刀術を学んだわけだ。そして、刀と銃を同時に操る「生涯無敵流」を編み出したのさ！　セクシィだろ？」とのこと。今後の活躍に期待したいですね。

▲✚キーと攻撃ボタンの組み合わせで出せる必殺技。衝撃波を出すものや銃を連射するものなど、いろいろ用意されているぞ。

▲ⓧボタン（刀攻撃）と▢ボタン（銃攻撃）を連打すると連続技も出せる。敵の防御を破れるぞ。
▶ボスを倒したあとは、全ボタン連打でトドメを刺す。ボタン連打後は、さまざまな技を繰り出しボスを攻撃！　その結果によってトドメが変化するぞ。

おすすめプレイスポット　巨大スモーメカとプッシュプッシュ！

斬が訪れるステージには、今までのゲームでは考えられないとんでもないイベントが盛りだくさん！　その一例といえるのが、全ボタン連打で切り抜ける〝漢イベント〟だ。ここで紹介しているスモーメカとの張り手合戦などは、その最たるものであろう。これ以外にも、個性的な〝漢イベント〟がいろいろ用意されている。硬派なゲーマーから、初心者ゲーマーまで誰でも楽しむことができるはず。キミもこの世界を一度は体験してはいかがかな？　ハマれること請け合いだ。

▲ステージのある地点に着くと、〝漢イベント〟が始まる。なお、この巨大なスモーメカの名前は「ハリテの山」だ。

▲▶カウンドダウンが終わったら、いよいよ連打開始。とにかくボタンを押して押して押しまくる！インパクトのある強烈なイベントが目白押しだ!!

ほかにもアッと驚く仕掛けがいっぱい！

ハッスルタイムで気分爽快

ハッスルタイムとは、移動スピードUP＋攻撃力上昇＋必殺技が制限なく使えるという特別な状態になること。ヒーローゲージを消費する（ⓐボタンを押す）ことでいつでもハッスルタイムに入ることができるぞ。なお、このヒーローゲージは、敵を倒したり、村人を助けることで溜めることができる。このハッスルタイムに入ると、BGMのテンポも変化するので、いやが上にも気分は盛り上がるハズ。ストレス発散にピッタリのモードとなっているのだ。

◀画面下の火花が消えるまでハッスルタイムが続く！　ドンドン斬りまくれ。

花火が消えるまでが勝負!!

SCOOP　斬ステージをスクープ！

ここでは、ワタクシ初音がゲーム後半のステージを紹介するわ。1つはトロッコステージ。トロッコに乗って敵と戦うスリリングなステージよ。もう1つはバッティングステージ。カラクリ猫の撃った弾を刀で撃ち返すの。こんな変わったステージのある『斬』、超期待してね！

◀▲上がトロッコ。左がバッティング。奇想天外なバトルが予想される!!

貴方のセクシィポイントを即判定

ステージ終了後、リザルト画面でそのステージでの総合評価が与えられる。その評価基準は、ステージをクリアするまでにかかった時間、残りライフ、敵の倒し方、刀や銃を使った割合、トドメで得たポイントなどさまざま。評価はCHICKEN→HERO→SEXY HERO→ULTRA SEXY HERO→SUPER ULTRA SEXY HEROの5段階。さらに、高レベルを獲得すると、ヒーローバッチが貰えるのだ。このヒーローバッチこそ、セクシィポイントの証！　スーパーウルトラセクシィヒーロー一目指して、腕を磨こう。

▲画面下部にランクが表示。男なら（女でもOK）最高ランクを狙え。

来たれ若者！　幹部候補生募集

強い敵と戦いたい、人生をリセットしたい、そんな希望を持っている貴方！　邪火龍（ジャッカル）に入団してみませんか？　今なら、入団者全員に心の落ち着く絵をプレゼント。

「D16」で『斬』を一足早く体験しちゃおう！

▲ジパングのスモービューティー・コンテストで準優勝した強敵。

ウッス！　ワシは「スモーチャンプ」でドスコイ。邪火龍の幹部であるでドスコイよ。ここで、これを読んでいる皆さんにビッグニュースがあるでドスコイ。3月15日（月）発売の「電撃プレイステーションD」に、『斬』の体験版が収録されているでドスコイ。それも、ワシがボスを務めているステージ3が楽しめるドスコイ。このステージは、中ボス戦あり、上で紹介しているハリテの山が登場する〝漢イベント〟ありとバラエティ豊かでドスコイ。そして最後に待ち構えているのがワシでドスコイ。詳しくは、実際にプレイしてみるでドスコイよ。

PlayStation
前作から3年後。
再び繰り広げられる学園生活。
恋、友情、愛。
そしてワーランドの未来のために
再び物語の幕が開く…。
エーベルージュ2
Eberouge 2
WORLAND Series (ワーランド シリーズ)
好評発売中
5,800円(税別)
東京ゲームショウ'99春
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1〜8
開催日：3月20日（土）10:00〜19:00・21日（日）10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
前売券好評発売中
●前売券：一般…1,000円
●当日券：一般…1,200円
［一般＝中学生以上（小学生以下入場無料）］
※3/20（土）が登校日の小中高生は14 00からの入場となります。
お問い合わせ：「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
あそびは文化 タカラ
©FUJITSU 1998 REPOGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1999
タカラ こども商品券
TAKARA

SonyMusic
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

恋愛シミュレーションの新スタンダード、いよいよ登場!!

めぐり愛して

好評発売中!!
恋愛シミュレーション
¥5,800（税抜）SLPS01714
発売元：（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント

初回特典
虹ヶ音高校校章
プレゼント

出逢いをめぐり愛に変えたのは何ですか…。
幼い頃暮らしていた虹ヶ音町。
高校2年の晩秋、7年ぶりにこの町に戻ってきた。
懐かしい出逢いと、新しい出逢いが待つ、この町に…。

- 1日で逢う場所、逢う女の子とデート可能。
- シミュレーション（パラメータ）とアドベンチャー（フラグ）を完全融合。
- 恋愛シミュレーションの新スタンダード。
- CV（キャラクターボイス）総収録時間650分、デート会話パターン1000通り以上。
- 高校生活を彩る年中行事、部活、散策など200以上のイベントシーン。
- 登場人物すべてが主人公。各キャラクターにオリジナルシナリオを用意。
- こだわりのミニゲームも多数収録。

DUAL SHOCK 対応
ちっぽけ
ラルフの大冒険
The Adventure of Little Ralph
PlayStation
正統派ジャンプアクション遂に登場!!
インターネット
ハイスコアランキング
開催予定
http://www.new.co.jp
興奮度高まる多彩なステージ。ノンストップの爽快感が気持ちいい！
今春発売予定
標準価格:5800円(税別)

一度回せばクセになる

MIDORI ELEC.

ぎょっ！かわいいっ。

くりっ

くりっくりっ

どこかで見た
かわいい瞳

続々と部屋にやって来る
このコミカルな物体。
異星人か？
あらてのペットか？
はたまたケーブル収納器か？

KURUKURU-CLICKER

簡単ケーブル収納器

この子たちの使い方

❶ 本体の上部を回して、右図のようにガイドと溝を合わせます。

❷ 下図のように、ケーブルをガイドに差し込みます。

❸ 本体の上部を回してケーブルを巻き取ります。

❹ ケーブルを伸ばすときは、右図のようにケーブルの両端を同時に引き出します。

ゲーム機のコントローラケーブル、電源ケーブル、AVケーブル、モデムケーブル、ヘッドホンケーブルなどなど、いろいろなケーブル類をくわえ込んですっきり収納できるこの近未来型のこの物体を・・・

必ずゲットせよ!!

・『くるくるくりっかー』はケーブル収納器です。ご家庭やオフィスに散乱したケーブル類をすっきり整理できます。巻き取り時の感触の良い「クリクリ」音が自慢です。
・カラーはブルー、グリーン、レッド、グレーの4色、サイズは大(直径100mm)、中(直径80mm)、小(直径67mm)の3タイプがあります。材質はABS樹脂を使用しています。
・電源コードを巻き取ったまま通電できるのはAC100Vの場合3A以下、AC200Vの場合は1.5A以下です。また、電気ストーブやトースター、ヘヤドライアなどケーブルを巻き取ったままでは通電できない機器がありますのでご留意下さい。
・サイズやカラー、デザインなど仕様は予告なく変更する場合があります。

企画・開発・販売

MIDORI ELEC 緑電子株式会社 〒215-8512 神奈川県川崎市下麻生559
電話:044-989-7632

DENGEKI ナムコスクープ Vol.5

今回の「ナムコスクープ」は、発売を1カ月後に控えた『子育てクイズもっとマイエンジェル』から、「初恋モード」の秘密についての情報をお届けするぞ。

初恋モードの秘密をスクープ!

「子育てチャレンジモード」で"初恋"の彼と再会!!

▲条件を満たすと「初恋モード」に登場する"思い出の彼"が、「子育てチャレンジモード」にも登場するのだ。今回は、その詳細について紹介するぞ。

10歳の夏休みにおばあちゃんの住む田舎へ遊びに行ったというストーリーがクイズ形式で展開する「初恋モード」。なんとこの新モードに登場する男の子と、「子育てチャレンジモード」で再会できることが判明したのだ。

▼新しいと言えば、ジェスチャークイズもたのしい新要素。

モードは全部で5つ!!

初恋モードは2つモードが用意されているぞ。

子育てチャレンジ

▲クイズに答えて娘を育てるメインモード。

初恋モード・男の子／女の子編

▲男の子と女の子の2つの視点で楽しめる。

思い出のアルバム

▲「子育てチャレンジ」の思い出がアルバムに。

夏休みの思い出

▲「初恋」の思い出をアルバムで確認できる。

思い出の彼と再会するには……!?

▲初恋の彼から電話？再会するだけじゃなく、結婚なんてことも!?

◀女の子編では、彼がいろいろな問題を出題してくれるのだ。

「子育てチャレンジ」で思い出の彼と再会するには、「初恋モード」をクリアすることが条件。「初恋モード」では、早く正解したり"今の気分"に合ったイベントを選択することで「どきどき度」がアップする。高い「どきどき度」でクリアすれば、グッドエンディングになるぞ。

「初恋モード」をクリアしてからプレイ!!

まずは「初恋モード」

▲男の子編、女の子編のどちらでもOK。どんどんクイズに答えてクリアしよう。

▲そして「子育てチャレンジ」を高校生まで進めると、初恋の彼と再会できるぞ!!

■ETC ■3月25日発売 ■¥5,800 ■MC(1ブロック)

第3回 コンピュータ エンターテインメント ソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞

'98.1/1～12/31

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞は1998年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から、みなさんの投票によって優秀作品を選定するものです。

投票者の中から、抽選で、合計500名様に、プレゼント!!

海外旅行4泊6日（ロサンゼルス）
提供：近畿日本ツーリスト株式会社
ペア1組
出発日：4月～6月（ゴールデンウィークを除く）
※ご希望の出発日がお取りできない場合もございます

ノートパソコン 2名

MDウォークマン 2名

NINTENDO64
提供 任天堂株式会社

5名

PlayStation + PocketStation
提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

5名

Dreamcast + ビジュアルメモリ
提供 株式会社セガ・エンタープライゼス

5名

GAME BOY COLOR
提供 任天堂株式会社

6名

WonderSwan ＋専用ソフト［GUNPEY］
提供 株式会社バンダイ

20名

NEOGEO POCKET COLOR
提供：株式会社エス・エヌ・ケイ

12名

その他豪華賞品
幕張プリンスホテル ペア宿泊券 ペア2組
ゲームソフト・キャラクターグッズ 437名

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発表をもってかえさせていただきます。
※掲載の商品は、実際のものと一部異なる場合があります。

◆投票方法

［投票方法は以下の2つをご用意しました。但し、お一人様1回の投票のみ有効となります。］

専用応募ハガキで
専用応募ハガキは全国のゲームソフト販売店・コンビニエンスストアに置いてあります。（一部店舗を除く）

インターネットで
CESA Home Page
http://www.cesa.or.jp
にて24時間受付

◆投票期間・・・ 1999年2月19日～3月19日着分有効
※専用応募ハガキの設置期間は店舗により異なる場合があります。

◆発表・授賞式・・・ 1999年4月2日（金）
六本木ヴェルファーレ
「東京ゲームショウ'99春 後夜祭」

東京ゲームショウ'99春 会場でも投票できるヨ!!

● CESA大賞に関するお問い合わせ先：CESA大賞事務局 TEL 03-3591-1431

◆ノミネート作品一覧（50音順）

［ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。］

以下の54タイトルの中から、あなたの好きな作品を3つ選んで、それに順位をつけて、投票してください。

No.	タイトル	ハード
1	R4 ～リッジレーサータイプ4～	[PS]
2	I.Q FINAL	[PS]
3	アストロノーカ	[PS]
4	ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ	[WIN95・98]
5	エアガイツ	[PS]
6	SDガンダム ジージェネレーション	[PS]
7	F-ZERO X	[N64]
8	影牢～刻命館 真章～	[PS]
9	機動戦士ガンダム ギレンの野望	[SS]
10	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!世界一周～	[PS]
11	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	[PS]
12	幻想水滸伝Ⅱ	[PS]
13	XI [sai]	[PS]
14	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	[PS]
15	サクラ大戦2 君、死にたもうことなかれ	[SS]
16	実況パワフルプロ野球 '98開幕版	[PS]
17	私立ジャスティス学園	[PS]
18	SIMPLE1500シリーズ VOL.1 THE麻雀	[PS]
19	スーパーロボット大戦F 完結編	[SS]
20	スターオーシャン セカンドストーリー	[PS]
21	ストリートファイターZERO 3	[PS]
22	ゼノギアス	[PS]
23	ゼルダの伝説 時のオカリナ	[N64]
24	ソニック アドベンチャー	[DC]
25	ダブルキャスト	[PS]
26	玉繭物語	[PS]
27	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	[PS] [SS]
28	チョコボの不思議なダンジョン2	[PS]
29	テイルズオブファンタジア	[PS]
30	鉄拳3	[PS]
31	トゥームレイダー 2	[PS]
32	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	[GB]
33	信長の野望 Internet	[WIN95・WIN NT4.0]
34	バーチャファイター3tb	[DC]
35	バイオハザード 2	[PS]
36	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～	[PS]
37	Bust A Move	[PS]
38	パラサイト・イヴ	[PS]
39	ビートマニア	[PS]
40	ピカチュウ げんきでちゅう	[N64]
41	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	[PS][N64][WIN95]
42	BRAVE FENCER 武蔵伝	[PS]
43	ポケットモンスター ピカチュウ	[GB]
44	ポケモンカードGB	[GB]
45	ポケモンスタジアム	[N64]
46	ポポローグ	[PS]
47	街	[SS]
48	マリオパーティ	[N64]
49	メタルギア ソリッド	[PS]
50	遊戯王 デュエルモンスターズ	[GB]
51	立体忍者活劇 天誅	[PS]
52	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France '98～	[PS]
53	ワールドスタジアム2	[PS]
54	YMO SELFSERVICE	[WIN95・98/Mac]

[DC]（ドリームキャスト）・[GB]（ゲームボーイ）・[Mac]（Macintosh）・[N64]（NINTENDO64）・[PS]（プレイステーション）・[SS]（セガサターン）・[Win]（Windows95・98・NT4.0）

2月26日

いよいよTGSシーズン(?)に突入!!
今号・次号と特集していくぞ!!

TOKYO GAME SHOW'99 春の歩き方

とうきょうげーむしょう'99はるのあるきかた

ゲーム業界の行方を占う、恒例のTGS'99春の開催迫る! そこでDPSでは今回と次回(3月12日発売号)の2回にわけて、開催直前大特集を敢行!! 会場で役立つ情報の数々をお伝えしていくぞ。

年に2回のゲームの祭典!! 今回もすごい内容だぞ!

今年もゲームショウの季節がやってきた!! コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)が主催する「東京ゲームショウ'99春」は、3月19日〜21日の3日間(19日はビジネスデー)にわたって、千葉県・幕張メッセで行われるぞ。

6度目の開催となる今回は、これまで以上に魅力的な展示や企画が目白押し!! 行く気満々なキミと、気になるキミに贈る、TGS攻略の第一歩はこれだ!!

◀盛況を極める前回('98秋)のようす。入場者数はなんと15万人以上!!

TGS'99春〜基礎データ〜

- 開催日…3月20日(土)〜21日(日)
  20日(10:00〜19:00)、21日(10:00〜17:00)
- 会場……幕張メッセ 展示ホール1〜8
  (JR京葉線・海浜幕張駅より徒歩5分)
- 出展社数…82社(2月18日現在)
- 入場料…前売り¥1,000(税込)、当日¥1,200(税込)
  中学生以上。小学生以下は無料

あのタイトルがプレイ可能!? 注目の出展社速報!

注目の最新作をいち早くプレイしよう!

▲試遊台をメインにブースを配置しているメーカーも多いのだ。

TGSの魅力といえば、やはり発売前の最新タイトルを直接チェックできること。試遊可能なタイトルも多いので、日頃気になっている作品もバッチリ確認できるのだ。では、要注目メーカーをピックアップしてみるぞ。

SCEI

SCEIの目玉は発売直後の『ウンジャマ・ラミー』。もちろんゲーム大会もアリ? 新作『スパイロ・ザ・ドラゴン』も期待だ!! さらにもう1本が……。

■ウンジャマ・ラミー

コナミ

4月に発売するPS版『DDR』。専用コントローラでのゲーム大会をやるぞ!! 『ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3〜旅立ちの詩〜』も出展。

■『〜旅立ちの詩〜』

アトラス

ついに登場の『ペルソナ2 罪』の体験版がプレイできる。『ソウルハッカーズ』に同梱される予定のものとは別バージョンなので要チェックだ!!

■『ペルソナ2 罪』

スクウェア

『サガ フロンティアII』をはじめ、『チョコボレーシング』や『レーシングラグーン』など強力5タイトルを用意。試遊台での体験プレイをメインにして、ソフトの魅力を紹介する。さらに現在は謎につつまれている新作2タイトルも出展予定。とにかく行くしかない!?

■『サガ フロンティアII』

タイトー

『電車でGo! 2』のゲーム大会を常時開催。さらにタイトーのPS初のRPGが会場で初公開!! ステージイベントなども行われる予定なのだ。

■『電車でGo! 2』

まだまだある!? タイトル&イベント情報 一挙掲載!!

ウエップシステム	『RISING ZAN』の主題歌を歌う影山ヒロノブ氏のミニライブを予定。CDの配布も!?
SNK	『ATHENA』と『K・O・F'98』の試遊台。新ハードの「ネオジオポケットカラー」に注目!!
エニックス	『バスト ア ムーブ2』『せがれ いじり』など3タイトルを展示。それ以外の新作も…。
角川書店	『ゲートキーパーズ』の制作者と出演声優を迎えたトークショウを予定。ビデオ映像も。
カプコン	『トロンにコブン』などの新作タイトルの試遊台を多数用意。イベントにも期待しよう。
コーエー	『愛蔵版 封神演義』ほか4タイトルが試遊台でプレイ可能。『Zill O'll』の体験版も!!
コンパイル	『第三回AJPA杯ぷよ大会』の決勝大会や『第四回昇段戦』など、楽しいイベントが満載!!
テクモ	『モンスターファーム2』を中心に展示。モンスター甲子園も開催されるぞ!!
トンキンハウス	『Lの季節』を中心に展開。試遊台のほかにDPS読者にうれしいイベントも予定!?
ナムコ	『エースコンバット3』『子育てクイズもっとマイエンジェル』などがプレイ可能に!!
メディアワークス	『ロード・オブ・フィスト』のゲーム大会やイベント、ラジオ番組の公開録音などが。
リバーヒルソフト	ポケステを使った『ワールド・ネバーランド2』データ交換会を予定。さらに新作も!?

TGS'99春 出展社一覧

【一般ブース】アスキー/アスミック・エースエンタテインメント/アトラス/イマジニア/インクリメントP/ウエップシステム/SNK/エスコット/エニックス/NECインターチャネル/NTT出版/エム・ティー・オー/MTCI/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/角川書店/カプコン/カルチャーブレーン/キングレコード/ゲーマーズドリーム/元気/講談社/コーエー/コナミ/コンパイル/サミー/サン電子/J・ウイング/ジャレコ/スクウェア/セガ・エンタープライゼス(P.217へ)

もはやなくてはならない"物販コーナー"をチェック!!

▲'98秋のようす。写真はコナミブース。

◀こちらはナムコ。人気のブースには長い列が。

会場限定グッズを狙え!

ゲーム出展ブースと同様、関連グッズの販売を行う「物販コーナー」にも注目したい。前回、前々回の好評を受けて、今回はさらにスペースが倍増。展示ホール1〜3に横長の状態で設置され、実質1ホール分のスペースが確保されているのだ。出展メーカー数は37社(2月18日現在)。各社の関連グッズが一堂に会するだけでなく、会場限定グッズの販売や、会場だけの販売特典など、見逃せない要素が満載だぞ。ここでしか買えないレアグッズもたくさんあるので、参加するなら、1度は足を運んでおこう!!

【TGSで急成長!? メーカーのグッズ販売】

▲2月に行われたアイドル&アニメカードフェスティバルにも、多数のメーカーが参加したぞ。

それまでブース内で行っていたグッズ類の販売を、混雑等の理由で1カ所にまとめたのが物販コーナーの始まりだ。TGS'98春に次いで、3回目となる今回も、ひときわ混雑する一角になるのは間違いない。近年、こなみるく(コナミ)や、ナムコエンターテインメントグッズストア(ナムコ)などが全国規模で出店しているが、これもTGSでのグッズ販売の盛況ぶりをみてのことなのかも知れないね。

即ゲット必至!! 各メーカーの目玉はこれだ!

▲「ビートマニアポケット2」の先行販売には注目!

▲ブロッコリーも、オリジナルキャラを含む、新グッズを多数販売予定だぞ!

イマディオ

「快刀乱麻 雅」の湯飲みやポスター、テレカ、巾着など新商品が多数登場。「EVE」や「DESIRE」グッズも販売される予定。

角川書店

テレカなどの「ゲートキーパーズ」グッズや、PS版「モンスター・コレクション」グッズを販売。おなじみの角川作品グッズも。

カプコン

「トロンにコブン」のストラップや文具などを用意。会場限定販売のコブンぬいぐるみは貴重だぞ!! 「バイオ」グッズの先行販売も。

コナミ

等身大(!)「ときめき」フィギュアを展示。ほかにビーマニシリーズ40アイテム以上に、「ビートマニアポケット2」の先行販売も。

スクウェア

大人気の「FFⅧ」やチョコボ関連商品を中心に販売。時計やリングなど、会場限定商品が多数販売されるので要チェックだ!!

ナムコ

「R4」や「テイルズ オブ ファンタジア」などのグッズが新登場の予定。「鉄拳」や「ソウルキャリバー」グッズも!!

このほかの出展社

アスキー/アトラス/アルケミスト/ESP/SNK/エニックス/NECインターチャネル/キングレコード/コーエー/コスパ/コンパイル/セガ・エンタープライゼス/ソフトバンク/タイトー/データイースト/データム・ポリスター/テクノソフト/トミー/日本コンピュータシステム/パイオニアLDC/ハドソン/バンダイ/バンプレスト コントンタウン/ビクター インタラクティブソフトウェア/ファーストスマイル・エンタテインメント/ブロッコリー/ホビージャパン/マルゲ屋/未来蜂歌留多商会/Future Bee/メダロット社/リバーヒルソフト(50音順・2月18日現在)

初心者からベテランまで TGS'99春ではここに注意!

では実際にTGS'99春に参加するにあたって、知っていると何かと役立つ情報や注意点を紹介しよう。準備万端整えて、TGS'99春を極めるのだ!!

■学生は20日(土)の入場時間に注意!

一般初日となる20日(土)の開場時間は10:00からだが、登校日にあたっている高・中・小学生の生徒・児童は、14:00まで入場できないので注意してほしい。そのかわり通常よりも2時間延長して19:00まで開催しているので、学校が終わってから会場に行こう!

■用意しておくと便利な前売り券を買おう!

当日は大混雑が予想されるので、発券所で並ぶ必要がなく、値段もちょっと安い、前売り入場券を購入しておこう。現在全国のチケット販売店および窓口(チケットセゾン、チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、JR東日本(みどりの窓口・びゅうプラザ)、サークルケイ、東京音楽文化協会、こなみるく、マルゲ屋、一部のゲームソフト販売店等)で発売されているぞ。備えあれば憂いなしだ!

■入場待機場所が前回までとは違う!

ホール内に場所が用意されていた前回とは違い、今回は展示ホール1〜8までの外周が入場待機エリアとなっている。よりスムーズな入場誘導のための措置だが、当日は屋外に並ぶことになるぞ。防寒対策、雨・雪(?)対策を忘れないようにしよう!

■今回はガイドブックがない!?

今までは、書店販売や、当日配られるガイドブックで詳細情報を入手できたが、今回会場で配布される「フロアガイド」には、会場案内図とステージイベント・スケジュールなどの最低限の情報しか載っていない。メーカーブースごとの展示内容やイベント予定などの細かい情報は記載されていないので、実際に行ってみるまで何があるのかわからないのだ。ちょっと困った、という人は次号予告を要チェック!!

だからDPSは今回もバッチリフォロー

このほかにも… 見どころは盛りだくさんだ!

▲毎回たくさんの子どもたちや、家族連れでにぎわう。

キッズコーナー

小学生以下のお子様や、家族連れに人気のキッズコーナーは今回も健在。ゲーム自体の魅力を知ってもらうため、試遊台の設置や参加型イベントの開催などを中心とした、楽しい企画がいっぱいだぞ! カプコンやコナミ、スクウェアなどのメーカーがズラリ出展(出展12社…2月18日現在)しているので、新作チェックも問題ナシ。初めて来場した子どもたち連れのユーザーでも、安心してTGS'99春を楽しめる!!

PCコーナー

Win98や、Mac対応ソフトを中心とした、PCゲームの紹介や展示を行っているこのコーナー。単なるゲームソフトの展示に留まらず、コンシューマゲームを経てパソコンに興味を持ち始めたユーザーのために、インターネット体験サービスなどパソコンそのものの魅力も体験できるようになっている。もちろん話題のネットワークゲームなど、展示タイトルも必見なのだ!!

出版・ゲームスクールコーナー

関連雑誌を出版している出版社と、クリエイターへの登竜門であるゲームスクールのブースを集めたコーナー。スクールではその実績や、カリキュラムなどをくわしく確認できるので、将来ゲーム業界に進みたいと考えている人はチェックしておこう。

次号必携!

DPS101号(3月12日売り)では…

開催直前特集として、編集部が独自に集めた超最新情報を一挙に掲載。メーカー別展示内容リストなど、会場で役立つ実用的な情報を中心に大紹介するぞ!!

▲次号はTGS'99春を制覇するために必須の情報が満載だ。まずは読み、当日は携帯するのが勝利の秘訣♥

ソニー・コンピュータエンタテインメント/ダイコク電機/タイトー/タカラ/ティー・ワイ・オー/ティーアンドイーソフト/データイースト/テクノソフト/テクモ/徳間書店/徳間書店 インターメディアカンパニー/トミー/トンキンハウス/ナムコ/ハーティロビン/ハドソン/バンダイ/バンダイビジュアル/バンプレスト/ビーピーエス/ビクター インタラクティブ ソフトウェア/ビスコ/ヒューマン/ブロッコリー/フロム・ソフトウェア/マイクロネット/メダロット社/メディアワークス/ユーピーアイ ソフト/リバーヒルソフト

SCEI、東芝と共同で学会発表

ISSCCでの発表

将来のコンピュータエンタテインメントを見据えて……最新マイクロプロセッサ発表

現地時間２月16日午後１時30分から、サンフランシスコ（アメリカ）のホテルで開催された半導体関係技術の学会1999 ISSCCにおいて、SCEIは株式会社東芝の研究グループと共同で学会発表を行った。発表の内容は、将来のコンピュータエンタテインメントを見据えて、両社が共同開発している最新マイクロプロセッサ「Emotion Engine」について。となると、これは次世代ＰＳに採用されるものなのか？　ということが気になるところだが、SCEIも東芝も一切ノーコメント。あくまでも技術開発の成果を発表しただけであって、具体的な製品に利用される予定などはないとのこと。しかし、発表されたこのマイクロプロセッサのスペックは、これまで単なる「ウワサ」として流れてきた次世代ＰＳのスペックに極めて近い（MPEG２デコーダの搭載など）。このことが何を意味するのか、いずれ何らかの発表が行われることもあるのだろうか？　事態の推移を見守りたい。

どうする？　PS？？

発売されてから、早いもので丸４年が過ぎたPS。何度かのマイナーアップデートは行われたが、基本的な改良は一切なかった。実際、Ｎ64、DCと比較すると、性能面での遅れは否めない。そろそろ……近いのだろうか？

そういえば……新技術は？

◀'94年の次世代ゲーム機戦争当時は「ポリゴン」という極めてわかりやすい新技術がクローズアップされた。今回発表されたマイクロプロセッサは、はたしてどんな「夢」を見せてくれるのだろうか？

SCEI広報部のコメント

「次世代のＰＳは開発を続けていますが、今回の発表との関連については一切ノーコメントです」（SCEI広報部・談）ちなみに東芝・広報部も「技術協力はしていますが、基本的にノーコメントです」とのことだった。

PRESENT プレゼント

アナログなモノ

ノスタルジックmono World

懐かしいアナログの名品がせいぞろい!!

▲'60〜'70年代のモノだが、逆に新鮮かも。

カメラや時計、トイズなどの、懐かしいアナログ製品を集めた一大イベント、「ノスタルジック mono World」が東京ビッグサイトで開催されるぞ。会場内では著名なカメラの展示や復刻版の販売など、各種アナログ製品の展示即売が行われる予定。興味のある人は、ぜひ足を運んでみよう。

ノスタルジック mono World
- ３月20日〜22日（時間は日付ごとに異なる）
- ¥2,000（税込・前売り¥1,800・小学生以下無料）
- 東京ビッグサイト・西３ホール
- 問い合わせ先:0120-700-178（事務局）

チケットを50名様に！

このイベントに、読者のなかから抽選で25組・50名様をご招待するぞ!!　希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS「ノスタルジックチケットプレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは３月11日（消印有効）だ。※当選者の発表は、チケットの発送をもって代えさせていただきます

巨大なララが新宿に出現!?

トゥームレイダー３　TVCM収録・ほか

編集部には美人ララもやってきた!!

高さ10Mもある「ララ」バルーンが、３月７日東京・新宿駅東口の新宿ステーションスクエアに出現するぞ！　これはＴＶＣＭ撮影にも使われたもので、制作費700万円（！）の超大作（？）だ。会場では体験コーナーや編集部にも来てくれた、「ララ」コンパニオンによるステージもあるので、興味のある人は行ってみよう。

▶編集部に来たララ。かなりセクシー♥
▲ＣＭ撮影時の模様。ＯＡは２月末から。

トゥームレイダー３（PSソフト）
- ３月４日　▶¥6,800（税別）
- エニックス

コルネットたちのテレカが登場!!

『マール王国の人形姫』テレホンカード通販

▲▶ほかに王子様やエトワール、マージョリー一家の絵柄も!!

早い者勝ちの超限定品。この機会を逃すな!!

大人気のコミカルRPG『マール王国の人形姫』のオリジナルテレカが通信販売されるぞ。コルネットやクルルなど、個性的な登場キャラ８人をデザインした全８種類で、値段は１枚につき¥1,200（送料と税込）だ。限定生産商品なので、この機会を逃したら２度と手に入らないぞ!!　くわしくは日本一ソフトウェア・テレホンカード係（TEL:0583-79-0543、FAX:0583-79-0546）まで。期間は３月31日までなので、購入希望者は急げ!!

心理サスペンスの注目作、登場！

レッサー・エヴィル　―東京・上映中／大阪・３月20日〜―

さいな悪事がもたらす22年後の悲劇

新鋭デヴィッド・マッケイ監督によるトリッキーな心理サスペンス映画「レッサー・エヴィル」が好評上映中だぞ。東京（渋谷シネ・アミューズ）・大阪（心斎橋パラダイス・シネマ）ほか全国で順次公開予定。衝撃の結末を劇場で確かめよう!!

◀複数の謎が絡みあって、１つの結末へ向かう…。

ナムコグッズが全国で買える！

ナムコオリジナルグッズ全国販売

▲さまざまなナムコグッズが購入可能に。ショップ限定商品が買えるのは嬉しいよね。

AM施設で人気キャラ商品をゲット！

世界的にヒットした『パックマン』や『鉄拳』シリーズなどのキャラクターグッズの販売コーナーが、全国のナムコの主要AM施設に設置されるぞ。店頭でサンプルやカタログを見て、カウンターで申し込めば、１週間前後でその店舗に商品が届くシステム。これなら日本全国どこからでもグッズが買えるのだ。さっそく最寄りのナムコのAM施設をチェックしてみよう!!

『FF』のうれしいおまけ

『FF Ⅵ』、『～コレクション』ポスタープレゼントキャンペーン・ほか

▲絵柄は「FFⅥ」のヒロインティナ。これは絶対ほしい!?

特製描きおろしポスターをもらおう!

3月11日に発売される『ファイナルファンタジーⅥ』(コンビニ専売商品)もしくは、『ファイナルファンタジーコレクション』(アニバーサリーパッケージ含む:ゲームショップ専売商品)を買うと、先着順で天野喜孝氏描きおろしポスターがプレゼントされるぞ。発売されたばかりの『Ⅷ』を始め、歴代のシリーズのイメージデザインを手がけてきた天野氏の華麗な筆致が、あの名作を再び甦らせる!! 『FF』ファン、および天野ファン必見の、今回だけの貴重な1枚だ。ポスターがなくなりしだい、この特典は終了してしまうので、ほしい人は今からお店に予約しておこう!!

『ファイナルファンタジーⅥ』
▶3月11日 ▶¥4,800(税別)
▶スクウェア(コンビニ専売)

『ファイナルファンタジーコレクション』
▶3月11日 ▶¥6,800(税別)
▶スクウェア(ゲームショップ専売)

『FF Ⅷ』のサントラが早くも発売!

▶写真は初回限定盤。20Pのブックレット付きだ。

最新作『ファイナルファンタジーⅧ』のサントラが、3月1日に早くも発売されるぞ。オリジナル音源でゲーム中に使われた全74曲を完全収録。さらにアジアの歌姫フェイ・ウォンが唄う「Eyes On Me」も入った、超豪華な4枚組なのだ!!

ファイナルファンタジーⅧオリジナル・サウンドトラック
▶3月1日 ▶¥3,689(税別) ▶発売:デジキューブ

TOPIC トピック

「コナミメイツ」いよいよ投票開始

コナミメイツ・ジャパンコンテスト

▲気に入った子に投票して、コナミメイトを選び出そう!

ファン自身の手で選ぶコナミの新しい顔!

現在コナミでは、各種イベントやキャンペーンなどで活躍する、「コナミメイツ」を選出する、「コナミメイツ・ジャパンコンテスト」を実施中だ。実はこのコンテスト、審査がちょっと変わっていて、ホームページを見たユーザーが投票して選ぶというものなのだ。投票したい! とりあえず候補の女子を見たい!! という人は[http://www.konami.co.jp/kme/contest]へゴー! 投票は3月8日まで。結果発表は「TGS'99春」のコナミブースにて行われる予定だぞ。

はみだし 電撃情報ステーション

●「カルドセプト」ファンの社交場「セプター友の会」結成!!……発売以来、根強い人気を誇る、トレカ&ボードゲーム『カルドセプト』。いよいよ登場するPS版の発売を記念して、ファン同士の交流や対戦の手助けをする「セプター友の会」のメンバーを現在募集中だ。参加希望者はハガキに住所、氏名(ふりがな)、年齢、性別、職業、電話番号、『カルドセプト』への意見と感想を明記して、〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル ㈱メディアファクトリー カルドセプト「セプター友の会」DPS事務局まで応募しよう。しめ切りは3月10日(必着)。

「Teamはるか」のグッズが当たる!……2月に発売された戦略SLG『サイバー大戦略～出撃! はるか隊～』(システムソフト)がHP上でのプレゼントキャンペーンを実施中だ。これはHPに掲載されているアンケートに答えれば、抽選でサイン入りのテレカや、計算機つきマウスパッドが当たるというもの。応募のしめ切りは3月15日、発表は3月19日に同HP上で行われるぞ。プレゼントがほしい人は[http://www.systemsoft.co.jp]へ行ってみよう。ここではソフト情報や「Teamはるか」の情報も掲載しているので、興味のある人はこれもチェック!!

AOUショー開催! 今回の目玉はやっぱり…

「AOU1999アミューズメント エキスポ」レポート

行ってきた!!

アーケードの春の新作は? 各社勢ぞろいのタイトルを比較すると、意外な事実が…!?

新作アミューズメントゲームが一堂に会する、もう1つのゲームの祭典「AOUショー'99」が、千葉県・幕張メッセで開催されたぞ。各メーカーの期待の新作をひと足先にプレイできるとあって、会場内は熱心なユーザーや関係者で大盛況!! 所狭しと並べられた試遊台には、順番待ちの長い行列が絶えなかったのだ。景品用のプライズ商品も多数展示され、斬新なアイデアの大型筐体も続々登場。今年もアーケードから目が離せないぞ!!

◀今回は人気PSタイトルのリニューアル作品が多いのも特徴。『バスト ア ムーブ』もその1つ。新たにフットペダルが追加され、面白さも倍増だぞ!!

▶流れてくる光を踏まないようジャンプする、ナムコの『ジャンピング グルーブ』。ほかにも『バランストライ』など、体を動かして楽しむゲームが目立った。

やっぱり音ゲー!?

会場で目立ったのは、コナミの「ビーマニ」シリーズに代表される"音ゲー"の筐体の多さ。今まさに一大ブームを巻き起こしているジャンルだけに、各メーカーとも趣向を凝らした新作の開発に余念がない。これはもうプレイするしかないぞ!!

▶本家のコナミからは「ビーマニ」の新作が6タイトルも!!

注目のブースをチェック!!

カプコン

▲前作からさらに完成度が増した「ストⅢ 3rd」。

ついに姿を表した『ストリートファイターⅢ サードストライク』。待望の復活を果たした春麗ほか、5人の新キャラに人気が集中!! 『ギガウイング』や『パワーストーン』も好評を博していたぞ。

セガ・エンタープライゼス

▲憧れのパイロットになれる「エアライン～」。

DCとのリンクで話題のNAOMI基板作品が、合計6タイトルも登場。『クレイジータクシー』を筆頭に、『エアラインパイロッツ』や『ゾンビリベンジ』など、気になるタイトルが目白押しだ!!

コナミ

▲今度はギター!? 話題を呼んだ「ギター～」。

筐体だけでなく、プライズ商品なども「ビーマニ」一色のコナミブース。人気作の続編に加えて、ギターで演奏できる『ギターフリークス』や、ドラムを叩く『ドラムマニア』などの新機軸に注目!!

おかげさまで百号!!
これまでのあらすじ
電撃プレイステーションもついに100号！めでたいめでたい記念号なのだった……
とうとう人を殺したな！うさぴょん仮面！
……って
きさまに言われたくないわーーっ!!
そうなのか？
正当防衛でした
ともかく死刑だなこりゃ
ええっ！
あ……あの死刑はちょっと
ホロリ…
そりゃどうせ生き返りますけれども
案ずるなオマエたち
私はこんなコトで負けやせん！
『To Heart』のスペシャルムービーを筆頭に、体験版が『スパイロ・ザ・ドラゴン』『RISING ZAN』『キャプテン・ラヴ』『Lord of Fist』『奏(騒)楽都市 OSAKA』『Cybernetic EMPIRE』『ARMORED CORE MOA』
そしてムービーは『ウンジャマ・ラミー』『チョコボ レーシング』『サイバーオーグ』『ヴァンピール』『ゲッドP－X』という豪華な内容で3月15日に発売されるDPS-D16よ！私に力を貸してくれ！
「強制人体改造」っ！よみがえれ警官くん!!
解説しよう！うさぴょん仮面の体内PSはD16のパワーを特殊な電磁波に変換し、死んだ人間も生き返らせるコトができるのだ！
あれ……？オレは一体
げげっ本当に生き返しやがったっ！
オレは何を…
うわぁ!?
……
うわぁ何スかこれ何なんスかぁぁ!?
ひでぇコトしやがる
……
先生？
私だってその気になればミサイルの1つや2つ……
あ
※対抗意識を燃やしている場合ではありません
マンガ／梓人
電撃プレイステーションは今号で百号を迎えることができました。それもこれもすべて、コレまで支えてくださった読者様のおかげです。今後も精進を重ねPSユーザーに愛される雑誌として日本中、世界中いや、宇宙中に認められるよう努力していく所存にございます……とまあ、かたい挨拶で始めてみましたが、本音は百号の次の百一号、さらに百二号（D16）も引き続き買ってねって感じなのです（笑）。ダメスかね？
ということで今後は
3月12日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.101
3月15日発売
増刊：電撃プレイステーション D16（Vol.102）
3月26日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.103
4月9日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.104
4月15日発売
増刊：電撃プレイステーション D17（Vol.105）
4月23日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.106
4月下旬発売
増刊：電撃プレイステーション D18（Vol.107）
お買い逃しのないように！

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 1月25日～2月7日

1月、2月に発売されたソフトがいよいよ売り上げランキングに登場！それにしても、売り上げ第6位の『THE 麻雀』の強さは驚異的！

売り上げTOP20

スーパーヒーロー作戦
新旧のヒーローが登場するＲＰＧ。わりと年齢の高いユーザーに人気があるとか。
■バンプレスト
■1月28日■RPG
■¥6,800■93,224
初登場

バスランディング
バスフィッシングをリアルに再現したこだわりのＳＬＧ。かなり本格的。
■アスキー
■1月14日■SLG
■¥6,800■73,983
前回1

宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル
基本的には原作に忠実に作られているが、オリジナルシナリオも収録されているぞ。
■バンダイ
■2月4日■SLG
■¥6,800■63,163
初登場

ARMORED CORE MASTER OF ARENA
『ＡＣ』シリーズ第３弾。前作をプレイしていない人には、厳しめの難易度。
■フロム・ソフトウェア
■2月4日■ACT
■¥5,800■60,949
初登場

デジモンワールド
人気の携帯育成ゲームがＲＰＧになって登場。育成ファンも、十分楽しめるぞ。
■バンダイ
■1月28日■RPG
■¥5,800■46,209
初登場

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／本数	前回
6	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／31,797	前回5
7	beatmania(ビートマニア)	■コナミ／98年10月1日／ETC／30,025	前回5
8	R4 RIDGE RACER TYPE 4	■ナムコ／98年12月3日／RCG／28,245	前回9
9	サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～	■チュンソフト／1月28日／AVG／27,898	初登場
10	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／26,874	前回2
11	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～	■SCEI／98年12月17日／ACT／26,848	前回4
12	ビートマニア APPEND 3rd Mix	■コナミ／98年12月23日／ETC／24,975	前回10
13	ストリートファイターZERO3	■カプコン／98年12月23日／対戦ACT／22,676	前回7
14	頭文字D	■講談社／1月7日／RCG／20,878	前回3
15	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)	■コーエー／2月4日／RPG／20,439	初登場
16	I. Q FINAL	■SCEI／98年12月23日／PZG／18,366	前回16
17	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルヴァージョン～	■コナミ／98年11月12日／SPG／17,846	前回14
18	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／17,033	前回12
19	チョコボの不思議なダンジョン2	■スクウェア／98年12月23日／RPG／16,502	前回11
20	BLOODY ROAR2 -BRINGER OF THE NEW AGE-	■ハドソン／1月28日／対戦ACT／15,160	初登場

前評判TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／票数	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／112,670	前回1
2	ファイナルファンタジーコレクション	■スクウェア／3月11日／RPG／35,673	前回2
3	東京魔人學園朧綺譚	■アスミック・エース エンタテイメント／4月22日／AVG／31,269	初登場
4	サガ フロンティアⅡ	■スクウェア／4月1日／RPG／29,948	前回5
5	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／26,424	前回4
6	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／夏予定／RPG／25,544	前回3
7	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	■NECインターチャネル／2月25日／SLG／20,441	前回8
8	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス／4月上旬予定／RPG／14,664	前回7
9	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	■メディアワークス／2月25日／SLG／12,886	前回14
10	一立体忍者活劇一 天誅 忍凱旋	■SME／2月25日／ACT／11,998	前回10
11	モンスターファーム2	■テクモ／2月25日／SLG／11,109	前回12
12	悠久幻想曲ensemble2	■メディアワークス／3月4日／ETC／11,104	前回6
13	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	■チュンソフト／3月25日／AVG／10,665	前回17
14	～幕末浪漫～月華の剣士	■SNK／2月25日／対戦ACT／9,776	前回9
15	Sonata(ソナタ)	■T&Eソフト／3月4日／RPG／8,887	初登場
16	火魅子伝 恋解	■博報堂／3月11日／SLG／8,874	前回[illegible]
17	Lの季節 A piece of memories	■トンキンハウス／夏予定／AVG／7,554	初登場
18	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	■リバーヒルソフト／2月25日／SLG／6,665	初登場
19	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	■スクウェア／3月18日／RCG／6,652	前回20
20	スーパーロボット大戦F 完結編	■バンプレスト／4月15日／S・RPG／6,648	前回11

読者人気TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／票数	前回
1	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／48,837	前回12
2	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／35,129	前回3
3	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／30,845	前回1
4	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／25,704	前回2
5	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテイメント／98年6月18日／AVG／21,848	前回7
6	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／16,424	前回4
7	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／12,103	前回5
8	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／10,806	前回20
9	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／10,374	前回9
10	バイオハザード 2	■カプコン／98年1月29日／AVG／9,509	前回8
11	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／6,483	前回10
12	R4 RIDGE RACER TYPE4	■ナムコ／98年12月3日／RCG／6,051	前回13
13	ストリートファイターZERO3	■カプコン／98年12月23日／対戦ACT／6,047	前回14
14	マール王国の人形姫	■日本一ソフトウェア／98年12月17日／RPG／6,043	初登場
15	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／5,619	前回17
16	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／98年12月17日／RPG／5,187	前回8
17	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／5,182	再登場
18	メタルギア ソリッド	■コナミ／98年9月3日／ACT／4,754	前回11
19	みつめてナイト	■コナミ／98年3月19日／SLG／4,322	再登場
20	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／4,318	前回16

ランキング・トピック

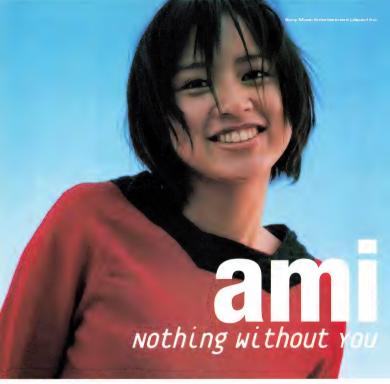
予想通りというよりも、当たり前といった感じで『ＦＦⅧ』（スクウェア）が売れている様子。今回は『ＦＦⅧ』発売日の状況を中心に、ＰＳ市場の近況を聞いてみたぞ。【2月17日調べ】

ショップ1▶フタバ図書MEGAゲームソフト(広島県) 店長:山口純一さん

『ＦＦⅧ』の初回入荷分は、11日、12日で完売しました。予約されている方には整理券なども配布したのですが、発売日の11日は、だいたい500人ほどのお客様が来店されて、行列が店内ではおさまりきらず駐車場の外まで繋がるという状況でした。12日は開店時に混雑したくらいで、初日ほどの混雑はありませんでしたね。『ＦＦⅧ』が「ポケステ」対応ということもあってか、中高生くらいの方からの「ポケステ」に対する問い合わせが非常に多くなりました。しかし現在は予約が非常に多いので、入荷してもすぐに売り切れるという状況です。

ショップ2▶WonderGOO学園店(茨城県) 田中俊治さん

『ＦＦⅧ』は、入荷本数の８割は予約で決まっていたのですが、11日の開店から１時間くらいで完売してしまいました。『ＦＦⅧ』以前のソフトでは、トータル的に『バスランディング』（アスキー）が一番。最近では『宇宙戦艦ヤマト～』(バンダイ)や『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』(フロム・ソフトウェア)が売れました。『ヤマト～』は今でも売れていますね。今後に関しては『サガ フロンティアⅡ』（スクウェア）などの続編ものは手堅く売れると思いますが、『ダンスダンスレボリューション』(コナミ)あたりが結構売れるような気がします。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

次号101号は、『FFVIII』総力攻略第３弾！　ラスダン前までを徹底攻略!!　気になる「東京ゲームショウ'99春」情報も完全フォロー！　攻略・新作情報もボリュームアップしてお届けします!!

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーVIII／ウンジャマ・ラミー／スーパーロボット大戦コンプリートボックス／サガ フロンティアII／Lの季節／フェイバリットディア／羅刹の剣／チョコボ レーシング　ほか

電撃PlayStation Vol.101は3月12日(金)発売

表紙イラスト●ファイナルファンタジーVIII
©1999 スクウェア　キャラクターデザイン／野村哲也
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

ゲームライター募集！

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは！　という方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生は不可)の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

電撃PlayStation Vol.100

1999年３月12日発行　第5巻　第７号　通巻96号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、佐藤裕志、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、西牧真、千木良章、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ、中鉢貴之
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

お待たせしました！　D16には、Gファン待望の『To Heart』ほか、必見のムービーを全６本収録！　体験版も７本収録し、あらゆるニーズに応えます！　ご予約は今すぐ!!

電撃PlayStation D16　次号D16は3月15日(月)発売

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	25日	Wizard's Harmony 復刻版	アークシステムワークス	¥2800	SLG	
2	25日	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	150
3	25日	19時03分・上野発夜光列車	ヴィジット	¥5800	ETC	
4	25日	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥5800	対戦ACT	
5	25日	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NECインターチャネル	¥5800	SLG	154
6	25日	マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション	カプコン	¥5800	対戦ACT	
7	25日	チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ	コーエー	¥7800	SLG	
8	25日	pop'n music ポップンミュージック	コナミ	¥4800	ETC	120
9	25日	くのいち捕物帖	GMF	¥5800	AVG	
10	25日	後夜祭 a snerd of youthful memories	翔泳社	¥5800	SLG	
11	25日	めぐり愛して	SME	¥5800	SLG	
12	25日	-立体忍者活劇- 天誅 忍凱旋	SME	¥4800	ACT	118
13	25日	エーベルージュ2 WORLAND Series	タカラ	¥5800	SLG	
14	25日	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800	ACT	
15	25日	ドリームサーカス	テイジイエル	¥5800	SLG	
16	25日	マジカルドロップⅢ＋ワンダホー！	データイースト	¥4200	PZG	
17	25日	モンスターファーム2	テクモ	¥5800	SLG	116
18	25日	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	¥5800	RPG	141,155
19	25日	ぱずるまにあ	ヒューマン	¥4800	PZG	199
20	25日	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800	SLG	147
21	25日	ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	¥5800	SLG	
22	25日	ルフトヴァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～	ビクターソフト	¥5800	SLG	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
23	4日	ヴァンピール 吸血鬼伝説	アートディンク	¥5800	SLG	140
24	4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	エクシング エンタテイメント	¥5800	RCG	199
25	4日	トゥームレイダー3	エニックス	¥6800	AVG	140,196
26	4日	PEPSIMAN	キッド	¥2800	ACT	
27	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
28	4日	KOEI The Best エアーマネジメント	コーエー	¥2800	SLG	
29	4日	KOEI The Best 三國志孔明伝	コーエー	¥2800	S・RPG	
30	4日	KOEI The Best 大航海時代Ⅱ	コーエー	¥2800	S・RPG	
31	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
32	4日	SILENT HILL	コナミ	¥5800	AVG	140
33	4日	実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800	SLG	199
34	4日	Sonata（ソナタ）	T&Eソフト	¥6800	RPG	
35	4日	アームド ファイター	バンプレスト	¥1800	対戦ACT	
36	4日	猫侍	ヒューマン	¥5900	AVG	141
37	4日	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	¥3800	ETC	
38	11日	ATHENA－Awakening from the ordinary life	SNK 夢工房	¥6800	AVG	
39	11日	PUFFYのP.S. I LOVE YOU	エピック レコード	¥2800	ETC	202
40	11日	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800	SLG	140
41	11日	G I JOCKEY	コーエー	¥6800	ACT	140,198
42	11日	G I JOCKEY 初回限定版	コーエー	¥8800	ACT	
43	11日	家にポチがやって来た～in my pocket～	コナミ	¥4800予定	SLG	
44	11日	必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～	サンソフト	¥4900	SLG	
45	11日	ファイナルファンタジーⅥ	スクウェア	¥4800予定	RPG	
46	11日	ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア	¥6800予定	RPG	141
47	11日	ファイナルファンタジーコレクションアニバーサリーパッケージ	スクウェア	¥8800予定	RPG	
48	11日	THE RALLY（ザ・ラリー）	スパイク	¥5800	RCG	
49	11日	グローバルフォース 新・戦闘国家	SCE	¥5800	SLG	
50	11日	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800	ACT	141
51	11日	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800	SLG	
52	11日	キャプテン ラヴ	東芝EMI	¥5800	AVG	139
53	11日	トミカタウンをつくろう！	トミー	¥5800	SLG	
54	11日	リーディングジョッキー99	ハーベストワン	¥5800	ACT	
55	11日	NOëL3～mission on the line～	パイオニアLDC	¥6900予定	AVG	141
56	11日	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800	SLG	
57	11日	FISHER'S ROAD(フィッシャーズロード)	BPS	¥5800	SLG	
58	11日	セブンスシグナル～Out of the Blue～	ヒューマン	¥5800	AVG	141,199
59	18日	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	¥6800	AVG	
60	18日	[illegible]	カプコン	¥4800	PZG	202
61	18日	永世名人Ⅲ-ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳	コナミ	¥3800予定	TBL	
62	18日	Dancing Blade かってに桃天使Ⅱ～tears of eden	コナミ	¥5800予定	AVG	
63	18日	わくぷよダンジョン 決定盤	コンパイル	¥5800	RPG	
64	18日	CINEMA英会話シリーズVol 3 嵐が丘	サクセス	¥6800	ETC	
65	18日	チョコボレーシング～幻界へのロード～	スクウェア	¥5800予定	RCG	
66	18日	ウンジャマ・ラミー	SCEI	¥5800	ACT	
67	18日	電車でGO！2スペシャルギフトパック	タイトー	¥9800	SLG	
68	18日	電車でGO！2	タイトー	¥5800予定	SLG	
69	18日	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定	ACT	
70	18日	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定 Perfect Soldier Box2	タカラ	¥9800予定	ACT	
71	18日	ギャロップレーサー3	テクモ	¥5800	RCG	
72	18日	めざせ！名門野球部	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800	SLG	202
73	18日	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
74	25日	A列車で行こう5（ザ・ベスト）	アートディンク	¥2800	SLG	
75	25日	To Heart	アクアプラス	¥6800	AVG	190
76	25日	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800	ACT	204
77	25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5800予定	対戦ACT	
78	25日	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800	RCG	201
79	25日	必殺パチンコステーションクラシック～復活 なつかしの名機たち～	サンソフト	¥3980	SLG	201
80	25日	サウンドノベル エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	
81	25日	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	¥5800	ETC	213
82	25日	Parlor PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
83	25日	ゴルフに行こう トーナメント リーダー	ビクターソフト	¥2500	SPG	
84	25日	村越正海の 爆釣シーバス・フィッシング	ビクターソフト	¥3800	SLG	
85	25日	ぱずるまにあ2	ヒューマン	¥4800	PZG	199
86	25日	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S	UBIソフト	¥5800	RCG	
87	3月	X-Games プロボーダー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
88	3月	ONE	カプコン	¥5800	ACT	
89	3月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800	ACT	
90	3月	パチスロマスター <Sammy SP>	ティー・イー・エヌ研究所	未定	SLG	
91	3月	水族館プロジェクト～フィッシュハンターへの道～	テイチク	¥5800予定	AVG	
92	3月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定	TBL	
93	3月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	
94	3月	魔女たちの眠り 復活祭	パック・イン・ソフト	¥3800	AVG	
95	3月	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6800予定	AVG	
96	3月	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800予定	SLG	
97	3月	闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビー・ファクトリー	¥5800	AVG	
98	3月	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	¥5800	SPG	200
99	3月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい！	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	
100	3月	榎本加奈子のボケ診断ゲーム	オラシオン	¥4800	ETC	201

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
101	1日	競馬エイト'99 春夏	シャングリ・ラ	¥6400	ETC	
102	1日	撞球re－mix ビリヤードマルチプル	アスク	¥4800	SPG	
103	1日	愛蔵版 封神演義	コーエー	¥6800	S・RPG	199
104	1日	KOEI The Best 提督の決断Ⅲ	コーエー	¥3800	SLG	
105	1日	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	
106	1日	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3～旅立ちの詩～	コナミ	¥5800予定	AVG	
107	1日	ことぶきグランプリ～めざせ原チャリキング	シスコンエンタテイメント	未定	RCG	
108	1日	サガ フロンティアⅡ	スクウェア	¥6800予定	RPG	
109	1日	スパイロ・ザ・ドラゴン 初回限定版	SCEI	¥5800予定	ACT	180
110	1日	スパイロ・ザ・ドラゴン 通常版	SCEI	¥5800予定	ACT	
111	1日	クラシックロード2	ビクターソフト	¥5800	SLG	
112	1日	エラン	ビスコ	¥4800	SLG	
113	1日	R（アール）	ファブコミュニケーションズ	未定	SPG	
114	1日	VIRUS THE BATTLE FIELD	ポリグラム	¥4800	AVG	
115	15日	ダンスダンスレボリューション	コナミ	¥5800	ETC	
116	15日	CINEMA英会話シリーズVol 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800	ETC	
117	15日	シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
118	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800	ACT	
119	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
120	15日	ナース物語（ストーリー）	毎日コミュニケーションズ	¥5800	AVG	
121	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定	RPG	
122	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック・エース エンタテインメント	¥3800	AVG	188
123	22日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	未定	ETC	
124	22日	ルナ シルバースターストーリー(ザ・ベスト)	角川書店 ESP	¥2800	RPG	
125	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定	TBL	
126	22日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800予定	ACT	
127	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800	ETC	
128	22日	SIMPLE1500シリーズVol 9 THEチェス	カルチャーパブリッシャーズ	¥1500	TBL	
129	22日	SIMPLE1500シリーズVol 10 THEビリヤード	カルチャーパブリッシャーズ	¥1500	TBL	
130	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5800予定	ACT	
131	28日	COTTONオリジナル	サクセス	¥4800	STG	
132	28日	BPS ザ チョイス 私方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥2800予定	SPG	
133	上旬	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	¥6800	RPG	186
134	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日	アートディンク	¥2000	ETC	
135	4月	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800	TBL	201
136	4月	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定	TBL	
137	4月	倉庫番難問指南	アンバランス	¥4800予定	PZG	
138	4月	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
139	4月	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
140	4月	輝く季節へ	キッド	¥6800予定	AVG	
141	4月	おみせde店主	テクノソフト	¥5800	RPG	
142	4月	バス釣りにいこう！	バンプレスト	¥5800予定	SLG	
143	4月	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定	SLG	
144	4月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6800	STG	199

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
145	4日	サンコンBEST ゲームの達人	サンソフト	¥2800予定	TBL	
146	4日	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800	TBL	
147	20日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800予定	AVG	
148	20日	CINEMA英会話シリーズVol 5 ゾンビ	サクセス	¥6800	ETC	
149	20日	[illegible]	セタ	¥6800	TBL	
150	20日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
151	27日	[illegible]	角川書店 ESP	¥6800予定	RPG	
152	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定	TBL	
153	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定	TBL	
154	27日	ブザービーター Vol 1	SCEI	¥2000	ETC	
155	27日	ブザービーター Vol 2	SCE	¥2000	ETC	
156	5月	A列車で行こうZ めざせ！大陸横断	アートディンク	¥4800予定	SLG	
157	5月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
158	5月	ザ・ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	未定	AVG	
159	5月	SD飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
160	5月	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	¥5800予定	SLG	
161	5月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
162	5月	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800	AVG	

●6月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
163	17日	CINEMA英会話シリーズVol 6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
164	24日	ACID（アシッド）	たき工房	未定	STG	
165	24日	とんでもクライシス！	徳間書店	¥5800予定	ACT	
166	6月	ミスティックドラグーン	エクシング エンタテイメント	未定	RPG	
167	6月	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定	RPG	
168	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
169	6月	Cybernetic EMPIRE（サイバネティック エンパイア）	日本テレネット ウルフチーム	¥5800予定	AVG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
170	6月 ツインズストーリー きみにつたえたくて…	バンサーソフトウェア 未定／SLG	
171	6月 パカパカパッション	プロデュース 未定／ETC	201
172	6月 俺の屍を越えてゆけ	SCE ¥58[illegible] RPG	194

●春発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
173	春 ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー ¥6800／RPG	
174	春 ガレノアンズ	アスキー 未定／AVG	
175	春 TANK SIMULATOR(仮)	アスキー 未定／SLG	
176	春 UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー ¥5800予定／ETC	
177	春 70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ ¥6800予定／STG	
178	春 SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM 未定／AVG	
179	春 THE RUINS～ルーインズ (仮)	ADM 未定／AVG	
180	春 MEREMANOID～マーメノイド	エクシング エンタテイメント 未定／RPG	
181	春 せがれいじり	エニックス 未定／ETC	
182	春 ポップン タンクス！	エニックス 未定／対戦ACT	
183	春 ジェイルブレイカー	NECインターチャネル 未定／AVG	
184	春 モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP 未定／RPG	
185	春 ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ 未定／STG	
186	春 プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ 未定／RPG	
187	春 バーガーバーガー2(仮)	ギャップス ¥5800／SLG	
188	春 NBAパワーダンカーズ	コナミ 未定／SPG	
189	春 NHL BLADE OF STEEL	コナミ 未定／SPG	
190	春 グリントグリッター	コナミ ¥5800予定／AVG	
191	春 ジャージーデビルの大冒険	コナミ 未定／ACT	
192	春 麻雀やろうぜ！	コナミ ¥3800予定／TBL	
193	春 メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ 未定／SLG	
194	春 キミにSteady	シーディーブロス 未定／SLG	
195	春 THE ビストロ	システムエンタテイメント 未定／SLG	
196	春 Racing Lagoon	スクウェア 未定／RPG	192
197	春 CAPA(仮)	SCEI 未定／ETC	
198	春 どこでもいっしょ(仮)	SCEI 未定／ETC	
199	春 ポケットダンジョン	SCEI ¥2800予定／RPG	
200	春 ピノッチアのみる夢	タカラ ¥5800／SLG	
201	春 勇者王ガオガイガー－BLOCKADED NUMBERS－	タカラ ¥6800／AVG	
202	春 ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル 未定／S・RPG	
203	春 レストランドリーム	テイチク 未定／SLG	
204	春 ワールドスタジアム3	ナムコ ¥5800／SPG	
205	春 パズル DE ボーリング	日本システム 未定／PZG	
206	春 ちっぽけラルフの大冒険	NEW ¥5800予定／ACT	
207	春 時をかける少女	バンダイ ¥5800予定／AVG	
208	春 ドクタースランプ	バンダイ 未定／AVG	
209	春 バスライズ	バンダイ ¥5800予定／ACT	
210	春 バスライズ (コントローラ同梱)	バンダイ ¥9800予定／ACT	
211	春 マクロス VF-X2	バンダイビジュアル 未定／STG	
212	春 エターナル チェイン	ビクターソフト 未定／RPG	
213	春 カルドセプト ～expansion～	メディアファクトリー 未定／TBL	197
214	春 ～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス ¥2800 RPG	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
215	7月 ロ－ト オブ フィスト	メディアワークス ¥5800 RPG	36
216	7月 アクアノートの休日2	アートディンク ¥5800／SLG	200
217	7月 稲川淳二の怪談物語	ヴィジット ¥5800／AVG	
218	7月 バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン ¥5800／対戦ACT	
219	7月 Dinobreeder another progress	J・ウイング ¥7800予定／ACT	
220	7月 ブレードメーカー	翔泳社 未定／RPG	
221	7月 ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME 未定／SLG	
222	7月 ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME 未定／SLG	
223	夏 SIMPLE1500シリーズ Vo.11 THE[illegible]	カルチュア・パブリッシャーズ ¥1500 TBL	
224	夏 SIMPLE1500シリーズ Vo.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ ¥1500 TBL	
225	夏 グランツーリスモ2	SCEI 未定／RCG	
226	夏 探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト ¥4200予定／AVG	
227	夏 マリア2 受胎告知の謎	アクセラ 未定／AVG	
228	夏 Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像 ¥6800予定／恋愛RPG	
229	夏 ペルソナ2 罪	アトラス 未定／RPG	
230	夏 ゲートキーパーズ	角川書店／ESP 未定／S・RPG	
231	夏 ジョジョの奇妙な冒険	カプコン 未定／対戦ACT	
232	夏 BOYS BE 2nd Season	講談社 ¥5800／SLG	
233	夏 Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス 未定／AVG	
234	夏 [illegible]ガンダム G GENERATION－0	[illegible]ダイ ¥6800予定 SLG	
235	夏 チェンジ!! 真ゲッターロボ(仮)	バンダイビジュアル 未定／SLG	
236	夏 PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル 未定／AVG	
237	夏 リモートコントロール・ダンディ～戦え！(株)ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン 未定／ACT	
238	夏 花火2 スターマイン	魔法 ¥5800予定／SLG	
239	夏 SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム ソフトウェア 未定 ACT	30
240	夏 [illegible]	[illegible] ¥680[illegible] SLG	

●秋以降発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
241	9月 マジカルドロップF～運命の支配者～	データイースト ¥5800予定 PZG	
242	11月 探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト ¥5800予定／AVG	
243	秋 Silent Bomber	バンダイ ¥5800予定／ACT	
244	秋 星神（ほしがみ）-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ 未定／未定	
245	12月 閉鎖病院（仮）	ヴィジット 未定／ETC	
246	冬 [illegible]	バンダイ ¥68[illegible]予定 SLG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
247	1999年 アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ 未定／ETC	
248	1999年 Knights of GENESIS	エスコット 未定／S・RPG	
249	1999年 Pixygarden	エスコット 未定／SLG	
250	1999年 ロビン・ロイドの冒険	ガスト 未定／AVG	
251	1999年 鬼眼城	講談社 ¥5800／AVG	
252	1999年 H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF ¥5800予定／RCG	
253	1999年 ガンホーブリゲイド	トミー 未定／SLG	
254	1999年 エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ 未定／STG	
255	1999年 STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ 未定／STG	
256	1999年 逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC 未定／AVG	
257	1999年 Dear Friends	ビジュアルアーツ ¥5800／SLG	
258	1999年 蜃気楼回廊	プレステージ ¥5800／AVG	
259	1999年 ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ ¥4800予定 TBL	
260	1999年 バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル ¥3800 STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載ページ
261	未定 厄惨	アイディアファクトリー ¥5800予定／AVG	
262	未定 インターナショナル フリー チャンピオンシップ	アスキー 未定／RCG	
263	未定 トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー 未定／AVG	
264	未定 魔道霊士シュオン	アスキー ¥6800 RPG	
265	未定 リングライズ	アスキー ¥5800／ACT	
266	未定 宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック エース エンタテインメント 未定／AVG	
267	未定 眠り繭	アスミック エース エンタテインメント 未定／RPG	
268	未定 森の王国	アスミック エース エンタテインメント 未定／S・RPG	
269	未定 ぼのぼーど	アミューズ ¥4800／TBL	
270	未定 デジタルアートコレクション ヒロ ヤマガタ(仮)	イマジニア 未定／ETC	
271	未定 NEUES（ノイエス）	エスコット 未定／SLG	
272	未定 White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット 未定／SLG	
273	未定 ドラゴンクエストVII	エニックス 未定／RPG	
274	未定 メルク・リウスプリティ	NECインターチャネル 未定／SLG	
275	未定 メイン・ローター（仮）	エノコンピュータエンターテイメント ¥5800／STG	
276	未定 Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社 未定 SPG	
277	未定 サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー 未定／RCG	
278	未定 カプコンAVGネクストスクウェル(仮)	カプコン 未定 AVG	32
279	未定 トロンにコブン	カプコン 未定／未定	34
280	未定 シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン 未定／RPG	
281	未定 飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン ¥5800予定／ACT	
282	未定 ARKS1000	クレフ インベンション 未定／AVG	
283	未定 Zill Oll	コーエー ¥6800予定／RPG	
284	未定 あいたくて ～your smiles in my heart～	コナミ 未定／SLG	
285	未定 コントラレガシー オブ・ウォー	コナミ 未定／ACT	
286	未定 ときめきメモリアル2（仮）	コナミ 未定／SLG	
287	未定 ハーレムビート	コナミ 未定／未定	
288	未定 GRUDA	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
289	未定 DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
290	未定 FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
291	未定 PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
292	未定 HEART OF DARKNESS	サミー ¥5800 ACT	
293	未定 キメろ！ヒーロー学園!!	CSKダイアアート ¥5800／SLG	
294	未定 バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ 未定／ETC	
295	未定 ハイパーツアー	スリーディ 未定 ACT	
296	未定 オメガブースト	SCEI 未定 STG	
297	未定 Captain Blasto(キャプテンブラスト)	SCEI ¥5800予定／AVG	
298	未定 ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI 未定／PZG	
299	未定 ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI 未定／ETC	
300	未定 ワンダ－ショック～1950アメリカンドリームス～	SCEI 未定／TBL	
301	未定 ラグナキュール・レジェンド	SME 未定／RPG	
302	未定 駄菓子屋キッド	たき工房 未定 AVG	
303	未定 Q極クイズ こたえてブリ～ズ	Tears 未定 PZG	
304	未定 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears 未定 AVG	
305	未定 LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears 未定 SPG	
306	未定 ガンコンゲーム（仮）	ナムコ 未定 STG	
307	未定 ドラゴンヴァラー	ナムコ 未定 A・RPG	
308	未定 人鳥流（じんちょーる）	日本システム 未定 ETC	
309	未定 タイプレーク	バディ 未定 SPG	
310	未定 リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定 S・RPG	
311	未定 オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ 未定 RPG	
312	未定 LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ 未定 ACT	
313	未定 クロックタワー3	ヒューマン 未定 AVG	
314	未定 しゃべり ～よみがえる勇者たち～覚醒 [illegible]	ピング ¥5800 SLG	
315	未定 猿田彦の暗号	フォーツーツー 未定／???	
316	未定 ぱいるあっぷ・まーち	プロシードコニ ¥5800／SLG	
317	未定 ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ 未定／RCG	
318	未定 重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ 未定／STG	

■好評発売中

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ 攻略ガイド
定価：950円+税

快刀乱麻 雅 公式攻略ガイド～樋口道場繁盛指南書～
定価：950円+税

リフレインラブ2 公式攻略ガイド
定価：950円+税

スーパーヒーロー作戦 完全攻略ガイド
定価：950円+税

立体忍者活劇 天誅 忍凱旋 公式攻略ガイド
定価：950円+税

■3月発売予定

デバイスレイン 公式攻略ガイド&ファンブック
8日発売予定 定価：1,200円+税

ギャロップレーサー3 公式攻略ガイド
18日発売予定 予価：950円+税

To Heart 完全攻略ガイド
25日発売予定 予価：950円+税

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
25日発売予定 予価：1,550円+税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド
26日発売予定 予価：1,200円+税

■2月発売予定

おまたせしました！ 240ページでいよいよ発売!!
銀河お嬢様伝説ユナ 公式設定資料集完全版
27日発売予定 定価：2,700円+税

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト（ファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

シベリアの遺跡から発掘された謎の物体【CUBE】を巡って、
超巨大財閥『ERIRISITE』エリリサイトと、『黒仮面』率いる国際的テロ集団が暗躍を始めた。
UNSKに所属する国連カウンターテロチームもその情報を入手し、すぐに作戦行動を開始した。
はたして『ERIRISITE』の目的は?
『黒仮面』と【CUBE】の関係は?
そして【CUBE】の正体とは?
謎が謎を呼び、息をもつかせぬ壮絶な戦いドラマが展開する。

3Dアクション・アドベンチャー

Cybernetic EMPIRE

サイバネティック エンパイア

6月発売予定

ディスク2枚組　5,800円(税別)

当初、発売予定日を3月としておりましたが、諸般の事情によりやむなく発売を延期することになりました。
楽しみにしていてくださった皆様、関係各位にはご迷惑をおかけしますが、ご理解の上ご了承くださいますようお願い申し上げます。

制作／
発売／
株式会社日本テレネット
〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6601

高まる緊張感、溢れる爽快感。これがゲームだ。
■男女2人の主人公がシーンによって交代するキャラクターチェンジ採用!
■様々なアイテムを使いこなすことで、自在な移動、多様なクリアが可能!
■キャラクターデザイン、背景デザインに「吉富昭仁氏」起用!
■桜井智、山崎たくみ、湯屋敦子、渡辺久美子ら豪華声優陣!
■戦術がものをいう緊張感あふれる人工生命体との戦い!
■スリルを盛り上げる、武器・弾薬の現場調達方式!
■プレイヤーを飽きさせない多彩なステージ構成!
■イメージソングを「WANDS」が担当!
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応

電撃 PS100号特別付録
MEMORY
CARDSEAL
100

おめでとう
100
ありがとう
電撃PlayStation
100号記念企画

電撃PlayStation　100号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記